
10/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 84
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MANIAC
PLAYSTATION • NINTEN DREAMCAST
Game Cube
Bilder, Infos, Spiele: Neue Nintendo-Konsole enthüllt
INS NETZ GEGANGEN
Phantasy Star online
Sega vereint die Rollenspieler der Welt
SPIELE-MARATHON
88% Tony Hawk 2
79% Tenchu 2
87% Turok 3
91% Chrono Cross
SERIENTÄTER IN HOCHFORM
Tomb Raider 5
Lara in Latex: So habt Ihr sie noch nie gesehen!
Dino Crisis 2
Biester mit Biss: Zum ersten Mal spielbar!
4 398044 105901 10

WER AUF X-MEN IN 2D STEHT, SOLL DIE COMICS LESEN!

erhältlich für PlayStation®



An der X-MEN-Akademie gibt es noch freie Plätze! Lerne abgedrehte Mutanten-Moves, um die Super-Schurken zu besiegen oder in der Rolle deines Lieblingsmutanten auf der bösen Seite zu kämpfen. Zeige der Welt, dass du ein Held bist! Professor X erwartet dich!



Kämpfe als einer von zehn X-MEN, inklusive Wolverine und Cyclops.



SIE SIND MUTIG.
SIE SIND MÄCHTIG.
SIE SIND MUTANTEN.

DIE COMIC-SERIEN
JEDEN MONAT NEU
BEI MARVEL DEUTSCHLAND

www.activision.de











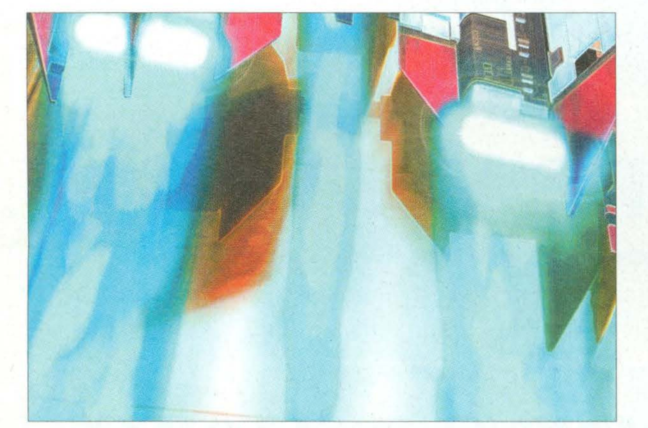

www.marvel.de




FATALE FEHLZÜNDUNG?

Die negative Überraschung des Monats kam in Form einer Pressemeldung aus Sonys Deutschland-Zentrale: Die Playstation 2 wird erst am 24. November nach Europa kommen und sage und schreibe 869 Mark bei uns kosten. Nun gut, Veröffentlichungstermine von Hard- und Softwareherstellern sind seit jeher mit Vorsicht zu genießen – mit nur einem Monat Verschiebung ist Sony schon beinahe ein Vorbild an Pünktlichkeit.

Was passionierten Spielern aber richtig weh tut, ist die Preisgestaltung: Mag sein, dass die Produktion der PS2 nicht gerade billig ist. Mag sein, dass der schwache Euro sein übriges tut. Aber, wer in aller Welt soll denn 1.000 Mark für eine Konsole mit einem Spiel ausgeben? Auch das DVD-Argument zieht nicht: Hochwertige Player (Fernbedienung inklusive) gibt's jetzt schon für einen erheblich niedrigeren Preis, der im Weihnachtsgeschäft sicher noch unterboten wird. Gut möglich, dass Sony (deren 869-Mark-Rechtfertigung ihr auf Seite 30 findet) sich mit seiner Taktik eine kräftig blutende Nase holt; schlimmer aber, dass man viele andere Hersteller mit nach unten zieht. Denn die meisten Entwickler setzen auf PS2, investieren Unsummen in Projekte, die sich bei mageren Verkäufen der Sony-Konsole im Leben nicht rechnen werden. Das mag die großen Hersteller wie EA, Ubi oder Infogrames wenig jucken, angeschlagene Konzerne wie Acclaim oder 3DO sind aber in ihrer Existenz bedroht.



Wipeout Fusion (Sony, 2001)

Frappierend an der Sache ist, dass trotz der neuen Lage viele Entwickler immer noch Sony aus der Hand fressen und Konkurrenzprodukte links liegen lassen. So hat Codemasters sein Dreamcast-Engagement komplett beendet, obwohl "Colin McRae Rally 2" schon so gut wie fertig gestellt war. Auch Interplay ("Baldur's Gate" gekippt) und Ubi Soft ("The Road to Eldorado" eingestampft) beteiligen sich am langsamen Rückzug vom Dreamcast, andere warten vorsichtig ab, was die nächsten Monate bringen.

Die Zukunft können wir MAN!ACS zwar auch nicht vorhersagen, dafür bekommt Ihr von uns alle Informationen, die Euch die Wahl Eurer Konsolen und Spiele erleichtert. Auch, wenn das manchem Hersteller nicht schmecken mag...



Fatal oder egal? Wir wollen es genau wissen: Legt Ihr Euch die PS2 in diesem Jahr trotz des saftigen Preises zu, wartet Ihr ab, bis sie günstiger wird oder hattet Ihr sowieso nicht vor, Euch die Sony-Konsole in den ersten Monaten zu holen? Um bei unserer Umfrage mitzumachen, klebt Ihr den nebenstehenden Coupon auf eine Postkarte und schickt diesen bis zum 15. Oktober an uns. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Für Eure Mühen verlosen wir je ein Spiel für Playstation, Nintendo 64 und Dreamcast (bitte ankreuzen).

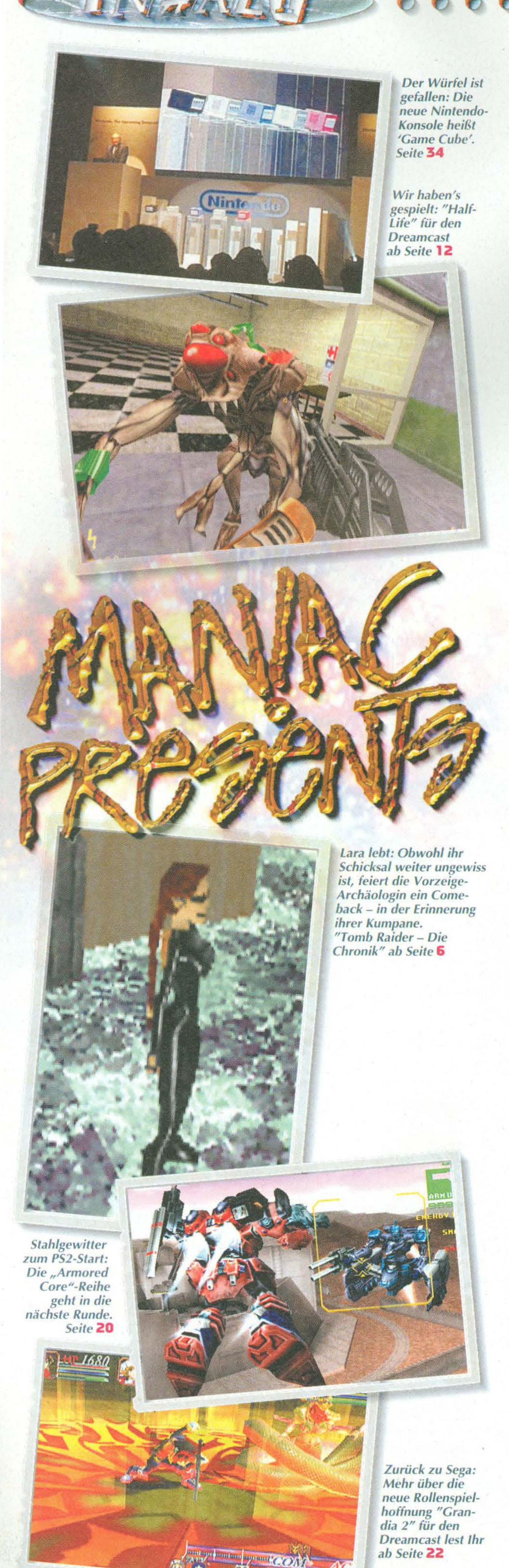
Den Coupon bitte einsenden an:
Cybermedia Verlag
Stichwort PS2
Wallbergstr. 10
86415 Mering

MEINE EINSTELLUNG ZUR PS2...

...VOR DER BEKANNTGABE DES PREISES:	...NACH DER BEKANNTGABE DES PREISES:
☐ Hol ich mir sofort	☐ Hol ich mir sofort
☐ Warte ab	☐ Warte ab
☐ Will ich nicht	☐ Will ich nicht

Falls ich gewinne, hätte ich gerne ein Spiel für

☐ PLAYSTATION ☐ DREAMCAST
☐ NINTENDO 64



Der Würfel ist gefallen: Die neue Nintendo-Konsole heißt 'Game Cube'. Seite 34

Wir haben's gespielt: "Half-Life" für den Dreamcast ab Seite 12

Lara lebt: Obwohl ihr Schicksal weiter ungewiss ist, feiert die Vorzeige-Archäologin ein Comeback – in der Erinnerung ihrer Kumpane. "Tomb Raider – Die Chronik" ab Seite 6

Stahlgewitter zum PS2-Start: Die „Armored Core"-Reihe geht in die nächste Runde. Seite 20

Zurück zu Sega: Mehr über die neue Rollenspielhoffnung "Grandia 2" für den Dreamcast lest Ihr ab Seite 22

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS



IMPORT-TESTS



Verlockende Falle? Laras Einstieg in den 'Von Croy Tower' erinnert verteufelt an den Actionstreifen mit Catherine Zeta-Jones. Hightech-Fallen und Wachmänner überlistet die Pixelschönheit durch eine neuartige 'Tarnoption'.

In memoriam Lara

WORK in PROGRESS

Unkraut vergeht nicht: Trotz Lara Crofts vermeintlichem Ende im letzten "Tomb Raider"-Teil, feiert Eidos' Firmenmaskottchen ein erneutes Comeback.

Wer hätte das gedacht: Alle Welt erwartete die Auferstehung der weltberühmten Archäologin auf der PS2 – nun bequemt sich Lara Croft doch nochmal zu einigen abenteuerlichen Episoden auf der Playstation. Allerdings beehrt die aufreizende Videospielheldin, deren allgemeiner Bekanntheitsgrad wohl nur noch von den geschlechtslosen Pokémon übertroffen wird, gleichzeitig Segas Dreamcast – dank dem Ende der Exklusivverträge zwischen Sony und Core. Ab November dürft Ihr Euch also zwischen der 32- und 128-Bit-Version von "Tomb Raider – Die Chronik" entscheiden, wenn auch Eure Wahl nur über Auflösung von Texturen und Augenfreundlichkeit der Polygoncharaktere entscheidet. Denn spielerisch werden sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen gleichen.

Massive Umwälzungen beim Spielprinzip oder den Grafikroutinen solltet Ihr nicht erwarten, erst auf einer PS2 oder X-Box wird Lara in komplett neuem Glanz erstrahlen oder gar abseits ausgetretener Action-Adventure-Pfade wandern. Dafür beweist schon die Hintergrundgeschichte des fünften Teils, dass es Core Design gewiss nicht an Ideen mangelt. Die Story fängt da an, wo das vierte Abenteuer aufhörte: Nachdem Lara am Ende ihres Ägyptenbesuchs verschüttet wurde, ist ihr Schicksal ungewiss. Ein Gottesdienst auf dem Croft-Anwesen soll an die wagemutige Wissenschaftlerin erinnern, ihr zu Ehren wird eine lebensgroße Statue im Garten errichtet. Nach der traurigen Feier versammeln sich ein paar alte Haudegen, die Ihr an Laras Seite auf vergangenen Reisen kennenlernen durftet. Butler Winston, Pfarrer Dunstan und der Franzose Jean Yves erinnern sich an vier spannende Episoden aus Ms. Crofts Leben – nostalgische Rückblicke, die Ihr nach Ansehen einer einleitenden FMV-Sequenz am eigenen Leibe erfahrt.

Die erste Rückblende führt Euch wieder einmal nach Italien: Lara trifft in der römischen Staatsoper den Ganoven Larson, den "Tomb

Action & Artistik: Lara darf diesmal auch über Seile balancieren (alle Bilder Playstation).

Die erste der vier Episoden führt Euch nach Italien: Allerdings bereist Ihr diesmal Rom und nicht Venedig wie in "Tomb Raider 2".





Im Tarnanzug gegen die Russen: Auf einem Atom-U-Boot will Lara die Matrosen vor der Strafe Gottes retten.

Wundersame Rettung

Ein gewiefter Trick von Core, Lara Croft über die Erinnerungen ihrer Weggefährten wieder zurück ins CD-Laufwerk zu bringen. Doch wie wollen die Engländer in einem sechsten Teil (der so sicher kommt wie "Tetris" für Dolphin) die plötzliche Auferstehung der Archäologin aus ihrem steinigen Grab erklären? Spektakulärer als der FMV-Cliffhanger von "Tomb Raider – Die Chronik" wären unsere Vorschläge:

1. SILIKON SEI DANK

Und da sage noch einer, Implantate wären der Gesundheit abträglich. Die spärlichen Urlaubstage, die Lara stets beim Schönheitschirurgen verbringt, um sich ihre Formen im Front- und Heckbereich abrunden zu lassen, haben Ihr beim Einsturz des Grabes das Leben gerettet. Dicke Silikonpolster ließen die schweren Steinbrocken einfach abprallen – den Weg nach draußen grub sie sich mit ihren fein säuberlich manikürten Fingernägeln.

2. DIE VERLORENE SCHWESTER

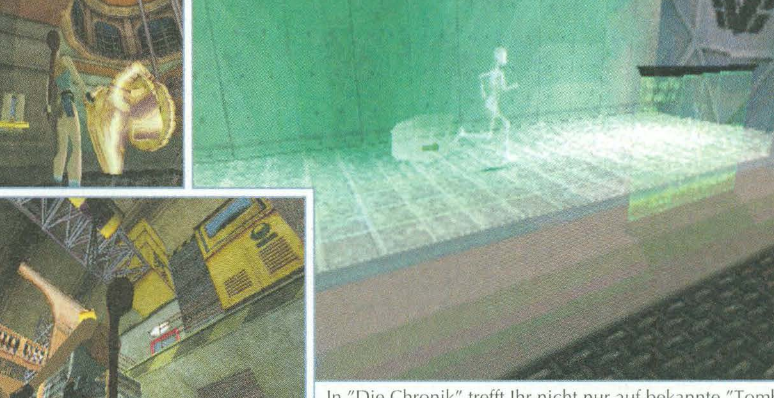
Als hätten wir es nicht schon immer geahnt: Lara hat eine Zwillingsschwester, die Ihr aufs Haar genau gleicht. Beziehungsweise hatte, denn eben diese Schwester namens Lulu Croft spielte die Hauptrolle in "Tomb Raider 4" und wurde am Ende bedauerlicherweise getötet. Lara wusste weder was von ihr noch der Ägyptenexpedition, und Werner von Croy ist auf seine alten Tage einfach taub wie ein Amöbe. So erkannte er nicht das einzige Unterscheidungsmerkmal der beiden Abenteuer-Schwestern: Lulu lispelt.

3. ALLES NUR GETRÄUMT

Die Standardlösung jeder zweiten Hollywood-Serie: Am Anfang des sechsten Teiles wacht Lara mit lautem Schrei schweißgebadet auf und muss erstmal ein zuckersüßes Lächeln aufsetzen, als sie merkt, dass ihr das Unterbewusstsein einen Streich gespielt hat. Pech für den Spieler: Bruchstückhaft erinnert sich Lara an den Albtraum und Ihr müsst in den Rückblenden erst nochmal "Tomb Raider 4" durchzocken, bevor Ihr die neuen Abenteuer in Angriff nehmen könnt (der Speicherplatz auf der DVD macht's möglich).



Raider"-Fans bereits aus dem ersten Teil kennen. Sie will ihm den 'Stein des Philosophen' abkaufen; doch Larson versucht, Lara übers Ohr zu hauen. Die Rechnung hat er natürlich ohne die agile Heldin gemacht: Die grapscht sich das wertvolle Artefakt und flieht durch die engen Straßen der italienischen Hauptstadt. Wie gewohnt bekommt Ihr in der ersten Episode ein Trainingslevel vorgesetzt, in dem Ihr die grundlegenden Aktionen Laras kennenlernt. Zu all den isometrischen Übungen, die die junge Dame bereits in den vergangenen vier Teilen drauf hatte, kommen einige neue Bewegungsmöglichkeiten. So kann Lara jetzt tief am Boden kriechen (damit voyeuristische Videospieler ihren knackigen Hintern noch besser ins Blickfeld bekommen), artistisch über gespannte Seile balancieren und sich von Stange zu Stange schwingen. Zudem dürft Ihr Eurer Neugier freieren Lauf lassen: Schränke und Schubladen können nun nach Gegenständen untersucht werden. Während Lara in Rom wie gewohnt in sandfarbenen Shorts und türkisem Top zur Sache geht, ist sie in der zweiten



In "Die Chronik" trefft Ihr nicht nur auf bekannte "Tomb Raider"-Szenerien. Core hat auch fleißig bei Hollywood geklaut (oben eine 'Total Recall'-Anleihe).

Zelluloid-Lara

Nach jahrelangem Hin und Her ist es endlich so weit: Die Dreharbeiten zum "Tomb Raider"-Kinofilm haben begonnen. Die ersten Darsteller befinden sich bereits in den englischen Pinewood Studios, für die Außenaufnahmen werden in den nächsten Monaten Kambodscha und Island bereist. London ist als weiterer Drehort vorgesehen. Als Regisseur verpflichtete Paramount Pictures Simon West ('Con Air'), die Hauptrollen sind bereits besetzt. Angelina Jolie ('Der Knochenjäger'), die Lara verkörpert, bereitet sich bereits seit zwei Monaten durch hartes Training auf die sportliche Rolle vor. Laras Erzfeind Powell wird von Iain Glen dargestellt, einem schottischen Schauspieler, dem Zuschauer z.B. durch 'Gorillas im Nebel' bekannt. Auf der Seite der Bösen steht auch Wilson, ein ehemaliger Bewunderer Lord Crofts, der vom ehrwürdigen Leslie Philips ('King Ralph') verkörpert wird. Der aufstrebende englische B-Movie-Star Daniel Craig spielt schließlich Theo Rooker, einen CIA-Agenten, der mit Lara anbandeln will.



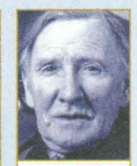
Angelina Jolie (Lara Croft)



Iain Glen (Powell)



Daniel Craig (Theo Rooker)



Leslie Philips (Wilson)

Während die Rollenverteilung feststeht, wurde bislang wenig über die Handlung des "Tomb Raider"-Films bekannt – da mit Charles Cornwall aber eine Person aus der Eidos-Führungsetage als ausführender Produzent engagiert wurde, sollte die Nähe zu den Spielinhalten gewahrt bleiben. Beim Budget gehen die Meldungen auseinander: Rund 100 Millionen Mark sind angeblich für die Produktion geplant.








Neben gerenderten FMV-Sequenzen wird die Geschichte auch durch kurze Filme in Spielgrafik weiter gesponnen. Links seht Ihr Ausschnitte aus der vierten Episode, dem Einbruch in den Von-Croy-Tower, rechts Lara in Action auf dem russischen U-Boot.

Viel Feind, viel Ehr':

Um Laras Ballermänner zum Glühen zu bringen, hat Core wieder eine ganze Palette neuer Gegner eingebaut. Aufgrund der vier komplett unterschiedlichen Episoden ist die Gestaltung der Bösewichte recht variantenreich. In Rom nimmt es die Heldin nicht nur mit den beiden bekannten Gaunern Larson und Pierre auf, sondern gerät auch in Konflikt mit der Mafia.



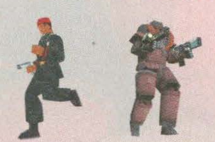
Die irische Geisterinsel, auf der die junge Lara ohne Bewaffnung auskommen muss, ist dagegen mit allerlei Gruselwesen wie Skeletten, Sumpfgeistern oder Vogelscheuchen bevölkert.



Im Von-Croy-Tower wiederum treiben sich gepanzerte Wachen und hinterhältige Scharfschützen



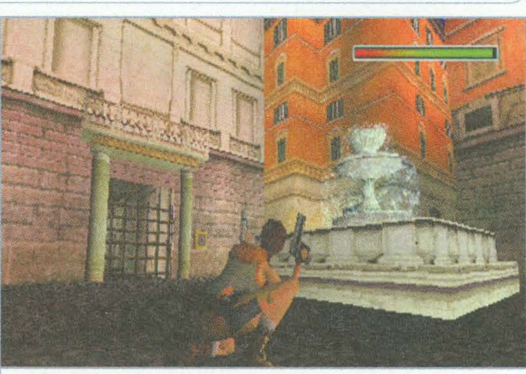
herum, während Ihr in Russland auf Matrosen



trefft und sogar von einem Hubschrauber-Kanonier beharkt werdet.

Episode in einem maßgeschneiderten Tarnanzug unterwegs. Die Erinnerung der alten Kumpane führt Euch nach Russland, wo Ihr Euch auf einem Atom-U-Boot zu schaffen macht. Man könnte meinen, die Trauer hätte Laras Freunden den Verstand vernebelt, so dass sie nicht mehr zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können. Denn das, was Lara auf dem russischen Boot erlebt, erinnert doch stark an den ersten Auftritt von Indiana Jones: Der KGB hat die 'Lanze des Schicksals' aufgespürt, mit der vor knapp 2.000 Jahren der Gesundheitszustand des am Kreuz hängenden Christus überprüft wurde. Wie schon die Bundeslade in 'Jäger des verlorenen Schatzes' ist die Lanze ein mächtiges Artefakt, das unbefugten Besitz mit totaler Vernichtung ahndet. Lara weiß das, weshalb sie auch als einzige am Ende des zweiten Akts in einer Rettungskapsel lebend das explodierende U-Boot verlässt.

Nach diesen beiden actionlastigen Abenteuern trefft Ihr – wie schon im vierten "Tomb Raider" – auf die 16-jährige Lara, die aufgrund ihrer Jugend unbewaffnet bleibt. Ohne Wissen ihrer Erziehungsberechtigten stiehlt sich Lara auf eine geheimnisvolle, irische Geisterinsel davon – statt auf martialisches Inventar seid Ihr allein auf Geschick und Köpfchen angewiesen. Sämtliche klassischen "Tomb Raider"-Disziplinen vereinigt schließlich die letzte Episode der "Chronik": Im hautengen schwarzen Latex-Leibchen steigt Ihr in die Zentrale der 'Von Croy Industries' ein, um ein mysteriöses Artefakt zu stehlen. Dabei müsst Ihr elektronische Sicherheitssysteme ebenso umgehen wie patrouillierendes Wachpersonal, ein Wurfhaken hilft Euch bei heimlichen Klettereinsätzen. Eure Gegner, die dank verbesserter KI nun auch auf Geräusche reagieren, trickst Ihr durch eine neue Tarnoption aus – wie man sich diese Aktion vorstellen darf, hat Core noch nicht erläutert. Die Vorbildfunktion des Agentenklassikers "Metal Gear Solid" ist aber offensichtlich. Ganz ohne Gewalt geht es in dem Hochhauslevel allerdings nicht ab: Manchmal greift Lara zu ihrem Scharfschützengewehr, um penetranten Gegnern den Garaus zu machen. Zudem besitzt sie Knüppel und Chloroform, um unaufmerksame Wachen unblutig und lautlos aus dem Weg zu räumen. Dass "Tomb Raider – Die Chronik" nicht der letzte Teil des Videospieldauerbrenners ist, erfahrt Ihr in der letzten Filmsequenz, die Euch zurück nach Ägypten führt.



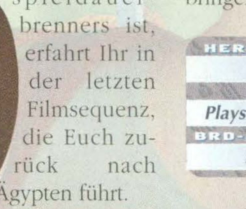
Während das Rom-Abenteuer Lara im klassischen Outfit zeigt, trägt sie bei den übrigen Episoden neue Klamotten.

Spieler, die von Laras fünfter Inkarnation Innovatives erwarten, werden wohl von "Tomb Raider – Die Chronik" enttäuscht sein. An Optik, Handhabung und Spielmechanik ändert sich nichts Grundlegendes; außer ein paar neuen Waffen, Aktionsmöglichkeiten und Gegenständen bleibt die berühmteste Archäologin der Welt ihren Wurzeln treu. Dennoch: Die geschickt konstruierte Hintergrundgeschichte, die abwechslungsreichen Episoden und die unzähligen Anleihen aus erfolgreichen Hollywoodproduktionen könnten Laras Stern ein weiteres (und auf Playstation endgültig letztes) Mal zum Leuchten bringen. *sf*

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation, DC
BRD-RELEASE	November

Tomb Raider: Die Chronik

Lara lebt: Klug inszeniertes Action-Adventure mit vier komplett verschiedenen, abwechslungsreichen Episoden, aber bekannter Optik.





Hangeln, Krabbeln, Laufen: Ein weiteres Mal wird von Lara voller Körpereinsatz gefordert.



BREAK THE RULES. NEVER THE BOARD.

Willy Santos skatet ohne Rücksicht auf Verluste. Ed Templeton grindet, was das Zeug hält. Und das sind nur zwei von sechs Pros, die ihr über 8 Level schwindelerregender original Skate-Parks schicken könnt. Verdient euch Respekt und sammelt mit atemberaubenden Stunts eure Punkte. Hals- und Beinbruch.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de

TBWA FRANKFURT





IT´S NOT A GAME

Welten-bummler

WORK in PROGRESS

Alles nur „Quark"? Keineswegs! Exklusiv präsentieren wir Euch brandheiße Bilder und Infos zu Quantic Dreams neustem Abenteuer für PS2 und Dreamcast.

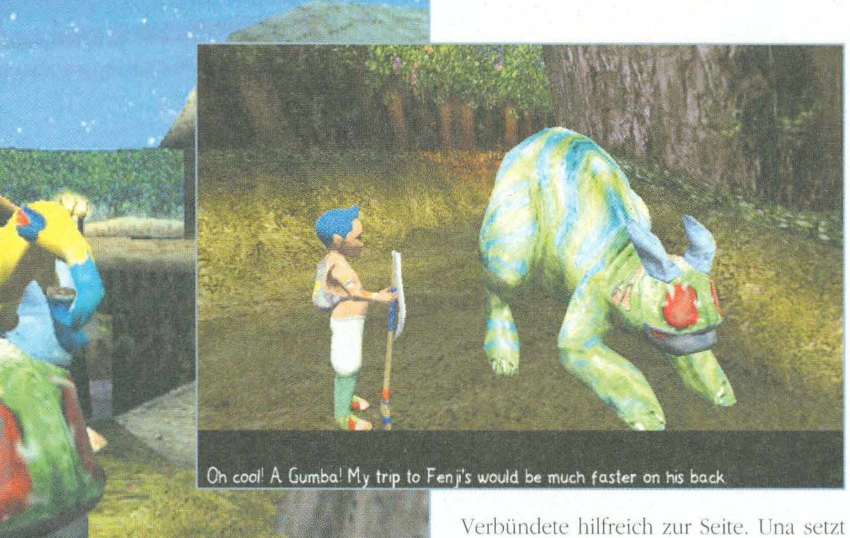
Zumindest Dreamcast-Besitzern dürfte Entwickler Quantic Dream bekannt sein. Mit der düsteren Zukunftsvision „The Nomad Soul" lieferten die Franzosen vor kurzem Ihr beeindruckendes Konsolendebüt ab (82% Spielspaß in MAN!AC 7/00). Der neuste Streich schlägt ebenfalls in die 3D-Action-Adventure-Kerbe, allerdings eher im märchenhaften, denn im endzeitgemäßen Gewand. Die Hintergrundgeschichte von „Quark" beruht auf der Theorie, dass es in den Weiten des Alls neben dem uns bekannten noch zahlreiche Parallel-Universen mit den unterschiedlichsten Lebensformen gibt. Doch wonach die Wissenschaft seit Urzeiten sucht, ist auch in „Quark" ein Geheimnis: Nur die sogenannten Traveller wissen um Existenz außerirdischer Welten und haben die Fähigkeit, zwischen ihnen zu wechseln. Die Geschwister Waki und Una sind Kinder solcher Traveller-Eltern und gleichzeitig die letzten ihrer Art. Nach der Geburt voneinander getrennt, wuchsen die beiden in zwei unterschiedlichen Dimensionen auf.

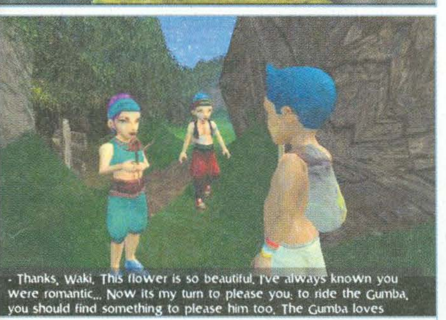
Während die fesche Una ihre Kindheit in einem schäbigen Londoner Waisenhaus des 20. Jahrhunderts verbracht hat, lebt ihr Bruder in einer mittelalterlichen Welt namens Quark. Beide wissen nichts von der Existenz der/des anderen, lediglich



Very British: Schlechtes Wetter und finstere Gassen in Unas Heimatstadt dürften London-Reisenden bekannt vorkommen.







Vor seinem ersten Ritt muss der wilde Gumba gezähmt werden, die Dorfbewohner helfen Waki dabei.

in ihren Träumen begegnen sie sich. Eines Tages taucht eine Gefahr auf, die nicht nur die Erde und Quark, sondern alle Planeten bedroht. Ex-Traveller Sir John B. Konrad strebt nach alleiniger Herrschaft über alle Welten und fällt mit seinen finsteren Horden, den außerirdischen Kroll, in den Dimensionen ein. Nun liegt es an den letzten beiden Travellern, respektive Euch, Konrads diabolische Pläne zu vereiteln.

Im Vergleich zu den meisten anderen Genrevertretern mit mehreren spielbaren Charakteren erlebt Ihr die zwei Handlungsverläufe nicht nacheinander, sondern parallel. Dabei wechselt Ihr zwischen London und Quark, indem Ihr in den entsprechenden Charakter schlüpft. Ein Besuch Unas in Wakis Welt und umgekehrt ist nicht geplant. Außergewöhnlich an „Quark“ ist weiterhin die unterschiedliche und konsequente Gestaltung der beiden Schauplätze. Die Straßen Londons warten mit düsterer Optik und realistischem Touch auf. Menschen bevölkern die Metropole, elektrisches Licht fällt durch die Fenster auf die Straßen und aus den Schornsteinen steigt Rauch in die sternenklare Nacht empor. Auf Quark erwartet Euch hingegen eine fiktive Fantasy-Welt. Jenseits der Tore von Wakis altertümlichem Heimatdorf stoßt Ihr auf geheimnisvolle Wälder, idyllische Wasserfälle und märchenhafte Fantasiegeschöpfe.

Im Kampf gegen die dunklen Horden sind Waki und Una nicht auf sich allein gestellt: Beiden stehen je drei tierische Verbündete hilfreich zur Seite. Una setzt mit Kanarienvogel, Affe und Hund auf Tiere, die im Sortiment eines jeden gut sortierten Zoofachgeschäfts zu finden sind. Wakis Flomp, eine ominöse Mischung aus Rüsseltier und Hund, oder der glubschäugige Fleischberg Gumba sind hingegen wie ihre Heimat der Fantasie der Entwickler entsprungen. Auf die individuellen Fähigkeiten Eurer animalischen Begleiter greift Ihr meist beim Lösen diverser Aufgaben zurück. So fliegt Unas Vögelchen in für sie unerreichbare Höhen, während Waki seinen treuen Gumba als praktisches Fortbewegungsmittel nutzt.

Wie in jedem zünftigen Action-Adventure lässt sich auch in „Quark“ der intergalaktische Frieden nicht allein mit guten Worten erreichen. Über das Kampfsystem ist allerdings erst wenig bekannt; fest steht jedoch, dass Ihr Konflikte nicht gemütlich rundenbasiert, sondern in Prügelspiel-artigen Echtzeitgefechten austragt. Shootersequenzen sollen zudem bei Ballerfreunden Interesse wecken.

Momentan wird an „Quark“ noch fleißig gewerkelt, weshalb ein genauer Veröffentlichungstermin noch nicht bekannt ist. Grafisch macht Quantic Dreams zweiter Ausflug in die Konsolenwelt aber schon jetzt einiges her. Vor allem die grafisch unterschiedlich gestalteten Hintergründe versprechen ein gelungenes Fantasyambiente von farbenfroh bis düster. Inwieweit es zwischen Dreamcast- und PS2-Version Unterschiede kosmetischer Natur gibt, bleibt ebenfalls abzuwarten. Wahrscheinlich ist eine Titeländerung für den deutschen Markt: Ob nämlich ein Name, den Kunden hierzulande mit einem sauren Milchprodukt assoziieren, dem Verkauf eines Videospiels zuträglich ist, erscheint höchst fraglich. *cg/as*

Vive la France!

DAS FRANZÖSISCHE ENTWICKLER-TEAM UM DAVID CAGE formierte sich im Mai 1997 mit dem Ziel, „originelle und ambitionierte Produkte, basierend auf einer State-of-the Art-3D-Engine“ für Next-Generation-Konsolen und PCs zu produzieren. Sieht man sich Ihr Debüt „Nomad Soul“ an, hat Quantic Dream bereits angedeutet, dass sie hochwertige Spiele abliefern können. Parallel zu „Quark“ arbeitet das mittlerweile 40 Mann starke Team übrigens an dem Top-Secret-Titel „Blast“ – mehr Infos als die beiden Bilder unten haben wir leider noch nicht.

Wenn Quantic Dream das bisherige Niveau halten bzw. steigern kann, gesellt sich nach den Eden Studios („V-Rally 2“) und Kalisto („Nightmare Creatures 2“) langsam aber sicher ein weiteres französisches Programmier-Team zur Elite europäischer Entwickler.

quantic dream



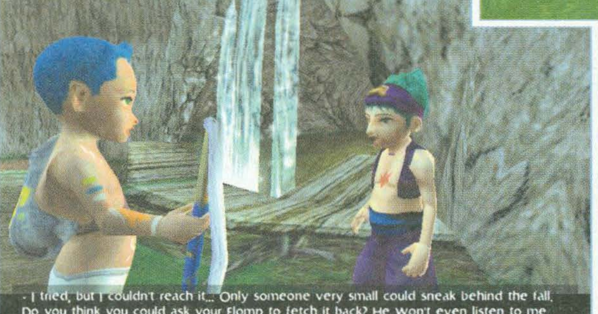


Streng geheim: Zu jeder Szene von „Blast“ werden per Hand detailgetreue Schwarz-weiß- und Farbentwürfe erstellt, nähere Infos zum Spiel gibt´s aber noch nicht.

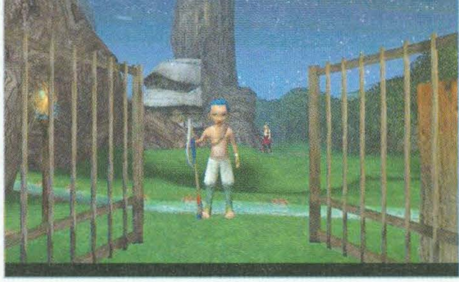
HERSTELLER Quantic Dream
SYSTEM Dreamcast, PS2
D-RELEASE 2001

Quark!
Per Warp durch die Galaxis: Märchenhaftes Action-Adventure in zwei Dimensionen – garantiert kein Magerquark.





Mittelalterlich: In der märchenhaften Quark-Dimension müsst Ihr auf die Errungenschaften moderner Technik verzichten.





Innerhalb des geheimen Forschungszentrums bricht die Hölle los. Nicht nur Gordon, auch das Wachpersonal kämpft ums Überleben.

Das volle

Einer der besten Ego-Shooter erobert den Dreamcast. MAN!AC konnte in Texas eine erste Version von "Half-Life" anspielen.

Kaum ein PC-Spiel war in den letzten Jahren erfolgreicher: Valves "Half-Life" wurde von über 50 Fachmagazinen weltweit zum Spiel des Jahres gewählt, mehr als 1,5 Millionen Einheiten gingen über den Ladentisch. Kein Wunder, dass einerseits Publisher Sierra (bzw. dessen Mutterhaus Havas) die Marke munter ausbaut, andererseits Sega den Kultstatus des Spiels zum Ankurbeln der Dreamcast-Verkäufe nutzt. Der Erfolg von "Half-Life" kommt nicht von ungefähr: Selten bot ein Ego-Shooter eine derart packende Handlung in perfekter Inszenierung. Horror-Autor Marc Laidlaw verfasste die spannende Geschichte um die sonderbaren Vorgänge in der Black Mesa Forschungseinrichtung, von denen Ihr Zeuge werdet. In der Rolle des Weißkittels Gordon Freeman führt Ihr in der Anlage unter der Wüste New Mexikos ein verhängnisvolles Experiment durch – ein Dimensionstor öffnet sich, durch das außerirdische Kreaturen strömen. Eure verzweifelte Flucht aus dem verwinkelten Komplex konfrontiert Euch mit über einem Dutzend verschiedener Monster, von ekelhaften 'Facehuggern' über zombieartige Zweibeiner bis zu glitschigen Aliens, die Euch mit mächtigen Energieblitzen beharken. Seht Ihr nach aufreibenden Stunden des Kampfes wieder das Sonnenlicht, ist das Abenteuer noch lange nicht überstanden. Armee-Einheiten der Regierung machen Jagd auf Augenzeugen und setzen Euch auf Platz 1 ihrer Todesliste. Schließlich gelangt Ihr noch in eine bizarre Alienwelt, um der Ursache des terrestrischen Chaos ein Ende zu bereiten. Die etwa hundert Level harter Action und sporadischer Geschicklichkeitsprüfungen werden eins zu eins vom PC auf Konsole umgesetzt. So erwarten Euch nicht nur eine vorzügliche Levelarchitektur und intelligente Gegner, sondern auch etliche Nicht-Spieler-Charaktere, die in professioneller Sprachausgabe mit Euch kommunizieren. Als Entschädigung für die geringere Auflösung der Dreamcast-Grafik werden Eure Augen mit hochauflösenden Texturen und ausgefeilteren 3D-Modellen von Menschen und Monstern verwöhnt.

Von Null auf Hundert

gearbox software

Bereits mit dem Erstlingswerk landete das texanische Entwicklerteam Gearbox einen vielbeachteten Volltreffer, und das, obwohl es sich nur um eine Zusatz-CD handelte. Das "Half-Life"-Add-On "Opposing Force" bot eine komplett neue Einzelspieler-Kampagne, die Ego-Experten in die Rolle eines der Soldaten schlüpfen ließ, die den Hauptcharakter Gordon Freeman ausschalten sollten. Neben einigen neuen Waffen und der Möglichkeit, Nicht-Spieler-Charaktere zu kommandieren, bot die Missions-CD auch neue Multiplayer-Szenarien.

Enge Beziehungen zur Führungsetage des "Half-Life"-Entwicklers Valve brachte Gearbox (zu deutsch 'Getriebe', weil die Angestellten als Zahnräder eines großen Ganzen betrachtet werden) nun den Job ein, den Ego-Shooter auf Dreamcast zu konvertieren. Allerdings kümmern sich die Texaner nur um die kreative Komponente, das kalifornische Team Captivation Digital Laboratories übernimmt die technische Seite der Konvertierung. Dieses Studio besitzt bereits reichlich Dreamcast-Erfahrung, da es seit längerem Technik-Demos und -Tools für die Sega-Konsole programmiert.

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Nur eine Zusatz-CD, dennoch ein Welterfolg: Gearbox erstes "Half-Life"-Produkt.

Die Regierung schickt dickes Gerät, um Euch auszulöschen. Beherzt visiert Ihr mit dem Raketenwerfer den Kampfhubschrauber an.

Monströser Alptraum: Bei seinem Kampf ums Überleben trefft Ihr auf die übelsten Kreaturen der Galaxis.



"VM-Spiele sind Zeitverschwendung"

Randall Pitchford sprach mit MAN!AC über das erste Konsolen-projekt seiner Firma Gearbox.

Randall Pitchford leitet das Entwickler-Team Gearbox

Wie passt Ihr "Half-Life" für den deutschen Markt an, nachdem die amerikanische PC-Version bei uns indiziert wurde?

RANDY: Wie schon bei der PC-Fassung wird es auch eine spezielle deutsche Version geben, die nicht nur eine komplette Lokalisation von Sprachausgabe und Bildschirmtexten bietet, sondern auch auf menschliche Soldaten und Blut verzichtet.

Nutzt Ihr das Dreamcast-VM auch für Minispiele?

RANDY: Ehrlich gesagt, solche Spielereien sind keine sinnvolle Nutzung unserer Zeit. Wir verwenden das VM nur zum Speichern: Zwei Spielstände und die Konfiguration wirst Du darauf unterbringen.

Wer ist eigentlich auf die Idee für eine Dreamcast-Version von "Half-Life" gekommen – Sierra oder Sega?

RANDY: Ehrlich gesagt, weiß ich nicht mehr, welche Firma dieses Projekt initiiert hat. Sega war natürlich sehr an "Half-Life" interessiert, da es weltweit bekannt und beliebt ist. Aber auch Sierra wollte die erfolgreiche Marke auf andere Plattformen als den PC bringen.

Wie zum Beispiel Playstation 2 oder die X-Box?

RANDY: Darüber darf ich nichts sagen, allerdings arbeiten wir wirklich gerade an einem PS2-Projekt; worum´s geht, ist allerdings noch geheim.

Könntet Ihr Euch vorstellen, reine "Half-Life"-Multiplayerszenarien wie "Counterstrike" oder "Team Fortress" für den Dreamcast umzusetzen?

RANDY: Denkbar wäre das natürlich. Die Frage nach dem Ob und Wie eines Mehrspieler-"Half-Life" dürfen wir allerdings noch nicht beantworten. Sega wird dazu in naher Zukunft Stellung nehmen.

Exklusives auf Konsole



Bevor das Unglück seinen Lauf nimmt, macht Ihr mit Wachmann Barney ein paar Schießübungen.

Oft genug prangert die Fachwelt die plumpe Portierung von PC-Titeln auf das Sega-System an, doch bei "Half-Life" ist alles anders. Nicht nur, dass den Texturen, Waffen und Charakteren eine Generalüberholung gegönnt wird, auch eine exklusive Kampagne wird auf die GD gepresst. In der Zusatzgeschichte "Guard on Duty" schlüpft Ihr in die Rolle des Wachmanns Barney Calhoun, dem Ihr als Gordon im Hauptabenteuer einige Male begegnet. Witzig an dem etwa zwei Drittel kleineren Szenario sind die zahlreichen Déjà-Vus, die Ihr erlebt. Da die Barney-Geschichte zeitgleich mit der Gordon-Story beginnt, verfolgt Ihr die Ereignisse von Black Mesa aus einer zweiten Perspektive und trefft so auf bekannte Situationen. Für das exklusive Abenteuer müssen sich PC-Fans wohl oder übel einen Dreamcast zulegen.

Hier seht Ihr, um wieviel hübscher die Polygoncharaktere des Konsolen-"Half-Life" sind. Links eine Dreamcast-Wache, rechts sein PC-Kollege.

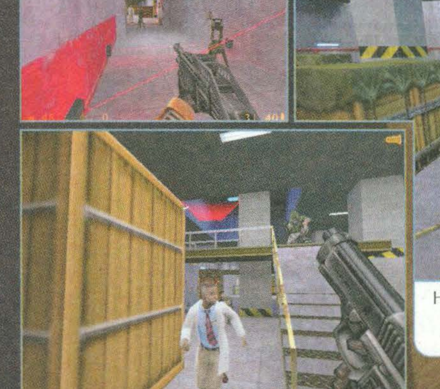
Die auf dem PC etwas kantigen und groben Polygonkörpern besitzen nun weichere und detailliertere Züge. Auch die Waffen wurden optisch aufgepeppt, bis auf leichte Typenvariationen entsprechen sie aber den PC-Originalen. Dennoch ist Gordons Feuerkraft überzeugend: Neben Beretta, Uzi, Schrotgewehr oder Raketenwerfer dürft Ihr Euch mit Handgranaten, Minen, Sniper-Armbrust oder einer dicken Energiewumme verteidigen. Dabei besitzen die Waffen jeweils zwei Modi: Drückt Ihr z.B. beim Sturmgewehr den 'normalen' Feuerknopf, rattert eine Salve aus dem Lauf; nutzt Ihr den Spezialbutton, schickt Ihr eine Granate aus dem Zusatzaufsatz auf den Weg.

Wie bei allen Konsolen-Ego-Shootern ist auch bei "Half-Life" die Steuerung via Pad problematisch. Zwar werden Dreamcast-Tastatur und -Maus unterstützt, wegen der geringen Verbreitung dieser Peripherie ist aber eine brauchbare Pad-Steuerung elementar. Um diese möglichst komfortabel zu machen, bietet Gearbox eine freie Belegung der Tasten: Aktionen wie Springen, Ducken, Schießen, Waffenwechsel oder die Benutzung von Gegenständen dürft Ihr nach Belieben auf Eurem Pad anordnen. Schwierigkeiten beim Anvisieren der Gegner wegen der etwas groben Bewegung des Blickwinkels via Analogstick werden durch optionales, halbautomatisches Zielen abgemildert. Noch nicht im Griff haben die Entwickler dagegen die Bildrate. Die ersten Level bieten zwar flüssige Optik, spätere Szenarien ruckeln aber noch bedenklich und bedürfen erheblicher Optimierung. Ebenfalls ungelöst ist das Rätsel um die Mehrspieler-Unterstützung: Zwar bietet "Half-Life" ein perfekt konstruiertes und austariertes Solo-Abenteuer, wie auf dem PC schreit der Ego-Shooter aber nach einem zünftigen Internet-'Deathmatch'-Modus. Leider hält sich Gearbox wie Sega mit Aussagen bezüglich der Onlineunterstützung zurück. Ein Zwinkern von Gearbox-Chef Randall Pitchford und das Fabulieren von 'überraschenden Ankündigungen' lässt aber auf eine umfassende Mehrspielerunterstützung hoffen. *sf*

HERSTELLER	Sierra
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	Winter

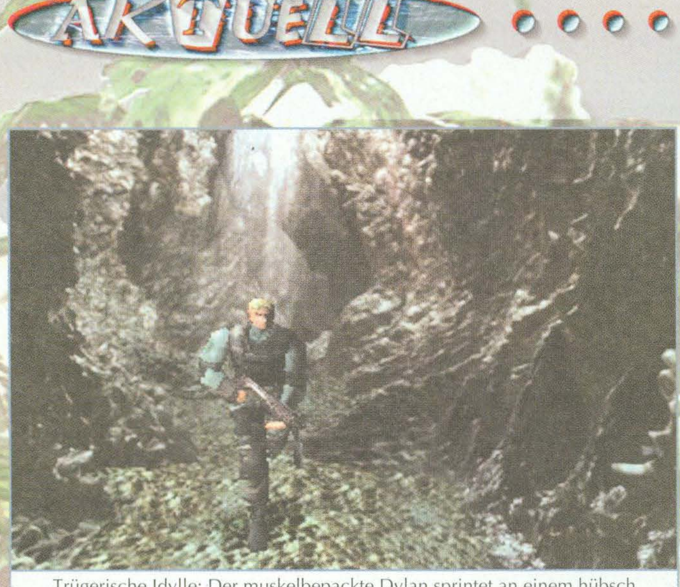
Half-Life !

Saubere Konvertierung eines genialen Ego-Shooters: Dank exklusiver Kampagne und frischer Optik werden PC-Spieler neidisch.





Harte Gefechte: Die Regierung entsendet Marines, die nicht die Aliens, sondern Euch jagen.


Trügerische Idylle: Der muskelbepackte Dylan sprintet an einem hübsch animierten Wasserfall vorbei.


Ein Fest für Splatter-Fans: Das Blut bleibt wie beim Vorgänger in der deutschen Version erhalten.


Ihr lauft oftmals durch dichten Dschungel, kämpft aber auch auf offenem Gelände.


Die (scheinbar) rettende Leiter ist so nah: Habt Ihr sie erklettert, folgt die böse Überraschung auf dem Fuß.



Auf der

Nach der überraschenden Präsentation von "Dino Crisis 2" auf der E3-Messe hatten wir erstmals die Gelegenheit, mit Regina & Co. persönlich auf Saurier-Jagd zu gehen.

Nachdem ich drei blutgierige Raptoren mit meinem Maschinengewehr auf einen Streich erledigt hatte, wähnte ich mich in trügerischer Sicherheit. Plötzlich sprangen aus dem grünen Dschungeldickicht vier weitere Bestien auf den vor mir liegenden Weg, orientierten sich kurz mit einem Kopfschütteln und stürzten sich anschließend fauchend in meine Richtung. Ein Blick auf die Munitionsanzeige brachte die fatale Gewissheit: Ich hatte in meinem Jagdrausch ohne Nachzudenken den kompletten Vorrat an Projektilen verballert – mein Ende war gekommen! Doch so leicht gibt ein erfahrener "Dino Crisis"-Zocker nicht auf. Und so nahm ich die Beine in die Hand und flüchtete im Laufschritt vor den mir hinterher hechelnden Urzeit-Monstern. Nach zwei Render-Bildern erreichte ich endlich das rettende Plateau: Über die provisorische Bambus-Leiter kletterte ich auf die höher gelegene Ebene und fühlte mich erneut auf der sicheren Seite. Als das Dinosaurier-Quartett jedoch die Steilwand erreicht hatte, stockte mir erneut der Atem. Die vier Killer begannen ohne zu zögern mit dem Versuch, die fast senkrechte Böschung zu erklimmen. Anfangs hatten sie dabei noch Probleme, nach ein paar kraftvollen Sprüngen schaffte es der Erste dann doch und meine Flucht begann von Neuem...

Diese dramatischen Zeilen schildern eine typische Minute aus dem Leben eines "Dino Crisis 2"-Spielers. Im Gegensatz zum rätsellastigen, auf subtilen Horror setzenden Vorgänger stehen bei Shinji Mikamis neuestem Werk Action und pausenlose Adrenalin-Schübe im Vordergrund. Egal, ob Ihr durch dichten Dschungel, dampfende Lava-Höhlen oder offenes, grasbewachsenes Gelände schleicht, Ihr fühlt Euch ständig von zähnefletschenden Sauriern bedroht. Mehr als ein Dutzend verschiedene Arten von blutrünstigen Urzeitwesen warten darauf, Euch an die Gurgel zu springen – dabei seid Ihr mit Euren Helden nicht mal unter Wasser sicher. Dort verfolgen Euch krokodilartige Reptilien mit schnellen Schwanzschlägen, 'Nessie'-ähnliche Kreaturen schnappen mit messer-

In den dampfenden Vulkan-Höhlen erwarten Euch blubbernde Lava-Seen und 'nette' Schuppentierchen...

Dinos in Highres-Auflösung

NACH DER VERÖFFENTLICHUNG VON "DINO CRISIS" FÜR PC gab Capcom überraschend bekannt, dass der Titel auch für Segas Dreamcast umgesetzt wird. Beide Versionen sollen sich laut Aussage der japanischen Hersteller wie ein Dino-Ei dem anderen gleichen. Das bedeutet für Euch: Grafik-Auflösung von 640x480 Pixeln, weichgezeichnete Texturen und kürzere Ladezeiten. Am Spielablauf und -design hat sich dagegen nichts geändert. Für Euer Geld erhaltet Ihr eine 1:1-Umsetzung der über ein Jahr alten Playstation-Fassung. Da gute Action-Adventures und vor allem Horror-Spiele auf der 128-Bit-Konsole Mangelware sind, finden wir diese Entscheidung ganz akzeptabel – obwohl zusätzliche Features nicht geschadet hätten.



Die DC-Dinos wirken dank Highres weniger pixelig als die PS-Biester

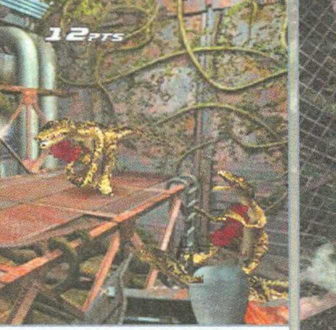


Im Levelaufbau wird sich die DC-Version vom Original nicht unterschieden


Auch Urzeitwesen haben Sinn für's Theatralische: Nach dem brüllenden Auftritt gibt's von Regina eine blutende Nase.



Der Taucheranzug bewahrt Euch nur vor Luftmangel, nicht vor schwimmenden Dinos.



Das grelle Mündungsfeuer sieht nicht nur dramatisch aus, es erhellt auch Euren Helden in Echtzeit.



Erledigt Ihr mehrere Saurier auf einen Streich, erhaltet Ihr Combo-Punkte, die Ihr in bessere Waffen oder Medi-Paks anlegt.

Flucht

scharfen Zähnen nach Euch. Euer futuristisch anmutender Taucheranzug bietet gegen die kräftigen Kiefer keinen Schutz, Ihr müsst die Killermaschinen schon mit Waffengewalt ausschalten. Dabei kommt Euch zugute, dass jeder der drei spielbaren Helden (Regina, Dylan und ein lässiger Cowboy) beidhändig agieren kann. So traktiert beispielsweise Regina Angreifer mit Pistole und Elektroschocker: Während die Schusswaffe für Fernziele die ideale Wahl ist, setzt Ihr den Tazer äußerst wirkungsvoll im Nahkampf ein. Daneben hat das Hochspannungs-Gerät noch eine zweite nützliche Funktion: Auf dem Inselgelände trefft Ihr immer wieder auf elektronisch verschlossene Schutztore. Berührt Ihr mit dem Elektroschocker den Eisenzaun, wird die Sperre durch den Kurzschluss außer Kraft gesetzt – ein weiterer Abschnitt ist offfen.

Nützlicher Kurzschluss: Mit dem Tazer öffnet Ihr elektronisch versiegelte Türen.

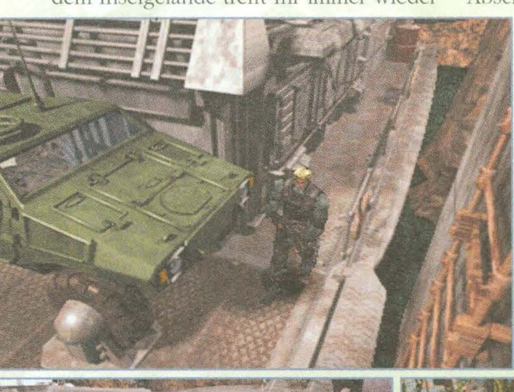


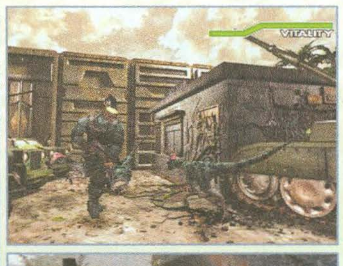


Der riesige T-Rex ist penetrant wie ein Mückenschwarm: Dylan und Regina müssen sich ihm mehrmals stellen.

Erfahrene "Dino Crisis"- und "Resi"-Veteranen finden sich dank routiniertem Spieldesign schnell zurecht: Das Kombinieren von Munition und Medizin, die Benutzung und Wiederbeschreibung von Key-Cards, das Kriechen durch enge Lüftungsschächte sowie das Orientieren anhand einer Übersichtskarte wecken Erinnerungen an die beiden Survival-Horror-Klassiker. Die vorgerenderten Hintergründe überraschen nicht nur mit detaillierter Darstellung der jeweiligen Umgebung – in den Höhlen zum Beispiel sorgen animierte Lavaseen und diffuse Lichtquellen für knisternde Atmosphäre. Generell wirkt "Dino Crisis 2" optisch sehr ansprechend und lässt Konkurrenten wie "Resi 3" um Jahre altern.

Einige Minuspunkte konnten wir beim Probespielen der Preview-Version dennoch ausmachen: So sind einige Dinos in Nahaufnahme recht pixelig (liegt laut Entwickler an den in Horden angreifenden Sauriern), zudem tauchen die Biester auch beim Betreten von bereits gesäuberten Räumlichkeiten nochmals auf – das kostet neben spärlicher Munition oft wertvolle Energie. Allerdings hat Capcom bis zur Deutschland-Veröffentlichung noch genügend Zeit: Nach unserer Einschätzung wird "Dino Crisis 2" nicht vor dem Weihnachtsgeschäft erscheinen. *os*







Die verlassene Militär-Basis ist ein Augenschmaus: Die vorgerenderten Hintergründe zeigen winzige Details wie feinste Oberflächenstrukturen.



HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	4. Quartal

Dino Crisis 2

Adrenalin pur: Jäger und Gejagter liegen bei Shinji Mikamis Action-Feuerwerk nahe beieinander. Der PS-Hit für Weihnachten!

Abenteuer ohne Grenzen

WORK in PROGRESS

Sega dringt in eine weitere PC-Domäne ein: Dank "Phantasy Star Online" dürfen Dreamcast-Fans mit Abenteurern in aller Welt Monster jagen.





Magieerfahrene Party-Mitglieder erledigen die Angreifer mit brillant in Szene gesetzten Zaubersprüchen

Während Sony mit der Playstation 2 auf eine Breitband-Internetanbindung wartet, surfen und spielen Dreamcast-Besitzer bereits im Netz der Netze. Das Action-RPG "Phantasy Star Online" der "Sonic Adventure"-Macher (Sonic Team) geht noch einen Schritt weiter als beispielsweise "Chu Chu Rocket". In der virtuellen 3D-Abenteuer-Welt trefft Ihr nicht nur europäische Zocker, sondern auch Rollenspieler aus USA oder Japan. Damit nicht genug: Via Textboxen dürft Ihr Euch mit Euren Online-Kameraden unterhalten – und das sogar in der gewünschten Sprache. Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch sowie Japanisch werden vom Spiel unterstützt und simultan übersetzt. Tippt Ihr also eine einfache Anweisung wie 'Lasst uns zu dem Gebäude gehen' in das Textfenster, erscheint bei Eurem Teammitglied in USA derselbe Satz in englischer Sprache, bei Eurem Pariser Kollegen entsprechend in Französisch. Einen kleinen



Haken hat diese Sache leider: Damit das aufwändige Übersetzungssystem funktioniert, müsst Ihr auf vorgefertigte Phrasen zurückgreifen – nicht perfekt, aber ein vielversprechender Anfang.

Die bisher bekannten Fakten über die Story von "Phantasy Star Online" klingen ebenfalls verheißungsvoll: Das Rollenspiel-Abenteuer beginnt mit dem Start des sog. Pioneer-Projekts. Dieses Vorhaben ist die einzige Überlebenschance für die Bewohner von Mother Land, deren Umwelt sich langsam aber stetig dem ökologischen Kollaps nähert. Deshalb starten Wissenschaftler ein unbemanntes Raumschiff, das Ausschau nach einem bewohnbaren Planeten hält. Und tatsächlich: Die Sonde wird schon nach kurzer Zeit fündig. Das Langstrecken-



Action in Echtzeit: Sonic Team verabschiedet sich von dem Rundensystem der "Phantasy Star"-Reihe.



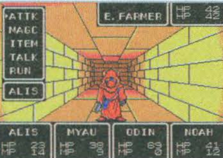
Effektzauber: Tanzende Lichtentladungen künden von der bevorstehenden Magieattacke.

Shuttle Pioneer 1 hebt daraufhin mit einer Gruppe von Siedlern ab, die den Himmelskörper für die nachfolgenden Siedler bewohnbar machen soll. Als sie auf Raguol ankommen, entdecken die Emigranten nichts Ungewöhnliches und beginnen mit dem Bau der Basis-Station. Sieben Jahre

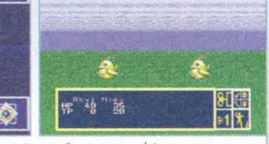
Rollenspiel-Legende

RPG im Taschenformat: "Phantasy Star Adventure" auf dem Game Gear.

Die Erfolgsstory von Segas "Phantasy Star"-Serie beginnt 1987 auf dem Master System: Das gleichnamige Produkt war das erste 'richtige' Rollenspiel für den NES-Konkurrenten. Der Fantasy/Science-Fiction-Mix







Während "Phantasy Star" (links) noch auf dem Sega Master System erschien, wurden die beiden Nachfolger bereits als Mega-Drive-Module veröffentlicht.

wurde optisch ansprechend präsentiert und glänzte mit ausgefeilter Story sowie perfekter Spielbarkeit. Zwei Jahre später eroberte Teil 2 die Herzen der Mega-Drive-Besitzer mit opulenter Ausstattung (beigelegte Landkarte, Liste mit Zaubersprüchen und Ausrüstungsgegenständen sowie ein 116-seitiges Hintbook) und den Tugenden des Vorgängers. Die Geschichte knüpfte an den ersten Teil an und führte den Abenteurer erneut in das Algo-Sternensystem. 1991 erschien mit "Phantasy Star 3" (Mega Drive) der bisher schwächste Teil der Quadrologie: Zwar motivierte die 'Generations'-Idee zum Durchzocken, Detailfehler wie missglückter Zeichensatz und einfacher Levelaufbau hinterließen allerdings einen faden Beigeschmack. Drei Jahre danach folgte mit dem vierten Teil der krönende Abschluss der Rollenspiel-Serie. Perfekt designte Charaktere und ein riesiges Areal machten diesen Titel zum idealen Abenteuerspielplatz. 1998 kamen japanische Saturn-Besitzer in den Genuss der "Phantasy Star Collection", in der alle Teile zusammengefasst waren. Zusätzlich erschienen mit "PS Adventure" und "PS Gaiden" zwei Ableger für Segas Handheld Game Gear.



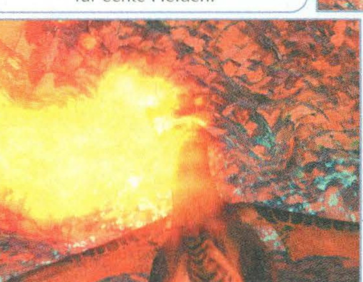


Nochmal Rollenspiel zum Mitnehmen: "Phantasy Star Gaiden" ist action-orientierter als "Phantasy Star Adventure".



Das bisher ruhmreiche Ende der Rollenspiel-Saga: "Phantasy Star 4" erschien 1994 auf dem Sega Mega Drive.

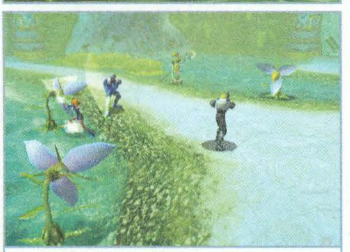

Umzingelt von messerbewehrten Feinden: Der passende Zeitvertreib für echte Helden.




Drachentöter: Die feuerspeienden Riesenviecher erledigt Ihr nur mit Hilfe Eurer Team-Kollegen.

später trifft Pioneer 2 mit menschlichem Nachschub auf dem blauen Planeten ein. Just in dem Moment, als sie Verbindung mit der Basis auf Raguol aufnehmen wollen, erschüttert eine gewaltige Explosion die Planetenoberfläche und die Kommunikationsleitungen bleiben stumm. Was ist da unten vorgefallen? Hat jemand überlebt? Diese Fragen gilt es anschließend von Euch und Euren drei Party-Mitgliedern zu klären.



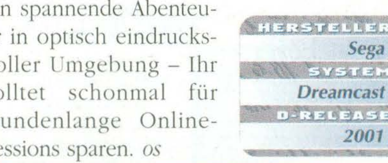

Was blüht denn da Schönes? Nehmt Euch vor den fleischfressenden Riesen-Pflanzen in Acht!

Betrachtet man die neuesten Bilder des Action-Rollenspiels, wird schnell klar, wer etwas mit den Geschehnissen auf Raguol zu tun hat: Die vier Helden kämpfen im Gegensatz zu den vorigen, rundenbasierten "Phantasy Star"-Teilen in Echtzeit mit gewaltigen Monstern, feuerspeienden Drachen und mutierten Pflanzen. Die Grafik kann sich dabei locker mit nicht internetfähigen Top-Produkten wie "Sonic Adventure" oder "Rayman 2" messen: Feinste Texturen, gleißende Lichteffekte und eine detaillierte 3D-Umgebung bieten spannende Abenteuer in optisch eindrucksvoller Umgebung – Ihr solltet schonmal für stundenlange Online-Sessions sparen. *os*

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	2001

Phantasy Star Online!

Optisch grandioses Online-Action-Rollenspiel: Erledigt furchteinflößende Monster mit gleichgesinnten Abenteurern aus aller Welt.




Formenvielfalt: Auf dem fremden Planeten trefft Ihr verschiedenartige Monster in ihren farbenfrohen Biotopen.

Lautloser Tod

Vorsicht! Der Endboss hat sich in einem Football-Stadion verschanzt und nimmt zwischen den Sportlern Deckung.

Terroristen-Alarm auf dem Dreamcast: Konamis Scharfschützensimulation ist nichts für schwache Nerven und zittrige Hände.


Lasst Euch von dem betörenden Blick der Blondine nicht ablenken: Euer Ziel gilt dem Apfel in ihrer linken Hand!

Nachdem wir letzten Monat eine frühe PS2-Version von "Silent Scope" anspielen durften, konnten wir diesmal eine fast fertige Dreamcast-Umsetzung ausführlich unter die Lupe nehmen.

Bevor Ihr Euch zum Retter der Präsidentenfamilie aufschwingt, solltet Ihr die 'Shooting Range' besuchen und Eure Schießkünste verbessern. Dabei dürft Ihr zwischen Indoor- und Outdoor-Parcours wählen: Während Ihr auf ersterem Melonen und Pappkameraden ausknipst, visiert Ihr unter freiem Himmel u.a. hübsche Mädels an. Danach wird's ernst: In sechs Szenarien nehmt Ihr unzählige Terroristen via eingeblendeter Sniper-Optik aufs Korn. Auf Tastendruck deaktiviert Ihr den Zoom, was Euch die nötige Übersicht zur Neuorientierung verschafft. Die Schauplätze wie Stadium oder Hotel sind hübsch und abwechslungsreich: Mal lauert Ihr auf Häuserdächern, erledigt die Gangster vom wackelnden Hubschrauber aus oder nutzt das Nachtsichtgerät, um ein Gebäude im Dunkeln zu stürmen. Zwar müsst Ihr auch auf dem Dreamcast ohne Lightgun-Unterstützung auskommen, optisch wird das Arcade-Original aber übertroffen. *os*

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	Oktober

Silent Scope!

Tadellose Umsetzung des spektakulären Sniper-Automaten: Pausenlose Action und flüssige Optik motivieren bis zum explosiven Finale.


Der Helikopter liegt brennend unter der Brücke, doch die brutalen Entführer verfolgen Euch weiter mit einem schwarzen Pickup.



In der endgültigen Version erwarten Euch zwar deutsche Texte, auf Sprachausgabe müsst Ihr aber verzichten.

Von Lavahöhle bis Feenwald. Die acht Welten unterscheiden sich optisch stark.

Nach dreijähriger Entwicklungszeit steht Sunflowers' Konsolendebut kurz vor der Vollendung. MAN!AC begibt sich in „Technomage" ins Land der Mythen und Magie.

Lang genug hat´s ja gedauert. Zwar konnten wir Euch bereits in MAN!AC 5/99 erste Infos und Bilder zu „Technomage" präsentieren, doch erst jetzt rückte die Langener Softwareschmiede mit einer spielbaren Vorabversion ihres Abenteuers heraus. Die Fantasiewelt Gothos ist Heimat zweier entfremdeter Völker, der Magie-begabten Dreamer und der von Technik und Maschinen begeisterten Steamer. Beide Gruppen halten wenig voneinander; aus Angst vor einer Vermischung sind Dreamer/Steamer-Beziehungen seit jeher untersagt.

Typisch Rollenspiel: Steigt Melvin einen Erfahrungslevel, dürft Ihr seine Charakterwerte manuell erhöhen.



Lauf Käfer, lauf! Zahlreiche Minispiele wie das 'Bugrace' lockern den Heldenalltag auf.

Kein Dungeon ohne Obermotz: Die fette Unke trägt ihren kampfbereiten Nachwuchs auf dem Rücken.

Held Melvin ist das Ergebnis einer solchen Liaison: Wegen seiner Abstammung gilt er im Heimatdorf Dreamertown zwar als Außenseiter, ist aber in Waffengebrauch und Zauberkunst gleichermaßen begabt. Eines Tages tut sich die Erde auf und Heerscharen von Monstern überfallen die Nachbarstadt der Steamer. Ein Schuldiger ist schnell gefunden: Mischling Melvin wird aus dem Dorf gejagt und macht sich auf, die wirkliche Quelle des Bösen zu suchen.

Aus einer Schräg-oben-Ansicht steuert Ihr Euren Helden durch acht unterschiedliche Welten. Dank der um 360 Grad rotierbaren Kamera habt Ihr in den Polygon-Umgebungen stets vollen Durchblick. Neben Abstechern in Dörfer steht vor allem das Erforschen weitläufiger Labyrinthe und mysteriöser Ruinen auf dem Programm – Schalter- und Verschieberätsel inklusive. Im Kampf gegen über 50 Ungeheuer wehrt Ihr Euch mit blankem Stahl und mächtigem Zauber. Trotz klassischer Elemente hebt sich „Technomage" von der japanischen Verwandtschaft ab: Kugeläugige Helden und Animeflair sucht Ihr vergeblich. Vom Design der Charaktere über die stimmungsvollen FMVs bis zur aufwändig arrangierten Musik ist die europäische Handschrift unverkennbar. Bleibt zu hoffen, dass sich Sunflowers Konsoleneinstand im Weihnachtsgeschäft gegen die Konkurrenz durchsetzen kann, das Potenzial ist auf jeden Fall vorhanden. *cg*

Seelen-Verwandte

NAME: Melvin • **ALTER:** 20 Jahre
MUTTER: Firna (Dreamerin)
VATER: Godon (Steamer)

Nach der Geburt beschließen die Eltern, Melvin bei seiner Mutter eine Dreamer-Erziehung genießen zu lassen. In der Zauberei kann er trotz Nachhilfeunterricht durch den Onkel nie mit seinen Altersgenossen mithalten. Das Dreamer-untypische Interesse an Maschinen und mechanischen Abläufen hat ihm gleichzeitig den Ruf des Außenseiters eingebracht. Im Alter von 20 Jahren wird er als Sündenbock für einen Dämonenangriff aus dem Dorf vertrieben. Zu Beginn seines Abenteuers ahnt Mel noch nicht, dass er aufgrund seiner gemischten Dreamer/Steamer-Fähigkeiten der einzige ist, der die Gothos vor dem Untergang bewahren kann. Im Kampf setzt er bevorzugt auf Klingenwaffen.

NAME: Talis • **ALTER:** 20 Jahre
MUTTER: Gaida (Steamerin)
VATER: Gaidon (Dreamerin)

Um Vorurteilen zu entgehen, zogen sich Talis' Eltern nach der Geburt ihrer Tochter in die Abgeschiedenheit eines Canyons zurück. Im Gegensatz zu Melvin wurde sie zwar gleichermaßen in Dreamer- und Steamer-Fertigkeiten ausgebildet, Kontakt zu gleichaltrigen Spielkameraden hatte sie jedoch nie. Als Melvin auf seiner Reise auf Talis trifft, lebt sie bereits seit einiger Zeit allein, Mutter und Vater sind tot. Schnell merken beide, dass Ihre Zuneigung nicht bloß auf Sympathie beruht. Ein unsichtbares Band hält sie zusammen – das Schicksal der beider Völker liegt in ihren Händen. Zwar trifft Ihr öfters auf die Kleine, in ihre Rolle dürft ihr aber nicht schlüpfen.

Technomage!

HERSTELLER	Sunflowers
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	November

Monster und Magie aus deutschen Landen: Liebevoll gestaltetes Action-Adventure im erfrischenden Euro-Look.



Ganz die Mutter: Mels Dreamer-Veranlagung manifestiert sich in durchschlagenden Zaubersprüchen.

OFFICIAL VIDEO GAME

Wie fühlst Du Dich, wenn Du Gold holst...

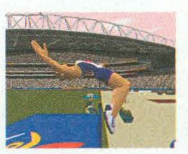
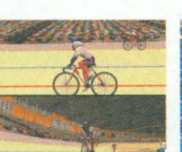
...ausser einem leichten Krampf in den Fingern?

Sydney 2000 ™©

Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle






Entwickelt von




Erhältlich für







www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch



www.eidos.com

Die alte Leier: Schöne Licht- und Schatteneffekte können über die fehlende Kantenglättung der PS2 nicht hinwegtäuschen.

Mechs und Explosionen zählen zu den grafischen Highlights – die sparsam texturierten Hintergründe können da noch nicht ganz mithalten.

Krieg der Blechgesellen

WORK in PROGRESS

Feuer frei! Crave nimmt sich aller vernachlässigten Mechfans an und veröffentlicht das Actionspektakel „Armored Core 2" pünktlich zum PS2-Start in Deutschland.

Die Historie:

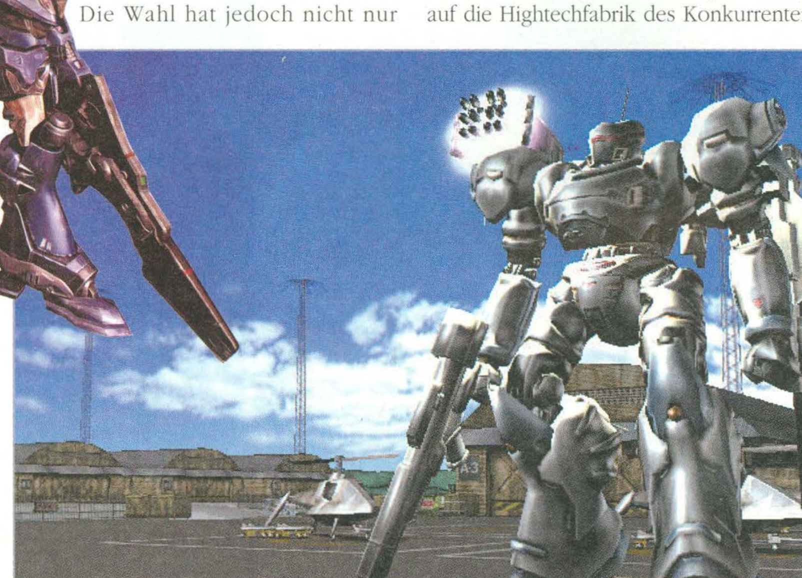
Das erste „Armored Core" fand 1998 seinen Weg nach Deutschland (71% in MAN!AC 6/98), während die Fortsetzungen „Armored Core: Project Phantasma" (1998) und „Armored Core: Master of Arena" NTSC-Spielern vorbehalten blieben. Die offizielle '2' im Titel trägt erst die kommende PS2-Folge. Kein Wunder, denn beide Playstation-Spin-Offs boten gegenüber dem Original schlichtweg zu wenig Innovation und Eigenständigkeit, um als 'echte' Nachfolger durchzugehen.



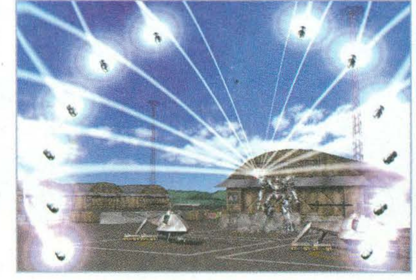
Mehr Hektik als Taktik: Teil Eins riss hierzulande niemanden vom Hocker.

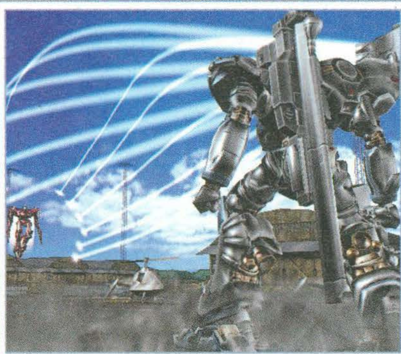
Düstere Endzeitszenarien erfreuen sich bei Science-Fiction-Fans und Anhängern hünenhafter Hightech-Roboter seit jeher großer Beliebtheit. Auch die „Armored Core"-Reihe (siehe Randspalte) macht da keine Ausnahme: In ferner Zukunft befindet sich die Menschheit einmal mehr am Rande des Untergangs. Durch eine globale Katastrophe von der Erdoberfläche vertrieben, erschloss sich der verzweifelte Rest der Bevölkerung das Innere des Planeten als neuen Lebensraum und kolonialisierte einige Zeit später sogar den Mars. Die Regierungen der Erde haben dabei längst ihre einstige Machtposition verloren – das Schicksal der Menschheit wird größtenteils von gigantischen, konkurrierenden Wirtschaftskonzernen bestimmt. Bei Interessenkonflikten im Kampf um die galaktische Vorherrschaft wenden sich die drei mächtigsten Firmen 'Zio Matrix', 'Emeraude' und 'Blitz' vertrauensvoll an die renommierte Söldneragentur 'Raven'. Nur die besten und kampferprobtesten Soldaten werden dort aufgenommen; die Aufträge sind entsprechend gefährlich, winken aber mit großzügiger Entlohnung.

In „Armored Core 2" schlüpft Ihr in die Rolle eines solchen freischaffenden Elite-Kriegers. Aus einer Reihe unterschiedlicher Missionen sucht Ihr Euch die lukrativste heraus. Die Wahl hat jedoch nicht nur Auswirkungen auf Euren Kontostand, sondern beeinflusst auch den weiteren Spielverlauf. Entscheidet Ihr Euch zum Beispiel im Namen der 'Emeraude'-Gesellschaft für einen Sabotageanschlag auf die Hightechfabrik des Konkurrenten



Wie im Kino: Die Hollywood-reifen Cut-Scenes warten mit rasanten Schnitten und effektvollen Kameraeinstellungen auf.







Ein Paradies für Bastler: Zwischen den Missionen investiert Ihr das hart verdiente Geld in die Ausstattung Eures Mechs. Ob Farbwahl oder Waffensystem, From Software verspricht mit über zehn Milliarden Kombinationsmöglichkeiten die vollkommene kreative Freiheit.

'Zio Matrix', werdet Ihr beim nächsten Einkauf für Euren Mech dort kaum Rabatt bekommen. Im Gegenzug erhaltet Ihr nach erfolgreicher Beendigung bei Eurem Auftraggeber nicht nur Zugriff auf exklusive Waffen- und Verteidigungssysteme, sondern könnt Euch weiterer Aufgaben sicher sein. Entsprechend liegt ein Schwerpunkt des Spiels im Aufrüsten Eures Mechs. In nicht weniger als 14 Kategorien könnt Ihr Euren Roboter von Kopf bis Fuß modifizieren. Die Waffenarme sind mit dutzenden MG- und Raketensystemen kombinierbar, verschiedene Stahllegierungen verstärken die Panzerung, und selbst die Entscheidung, ob Euer Robo zwei, vier oder gar keine Beine haben soll, richtet sich nach Euren persönlichen Vorlieben. Die Angebotspalette der jeweiligen Firmen gestaltet sich dabei sehr unterschiedlich: 'Zio Matrix' ist beispielsweise für hohe Produktqualität, gleichzeitig aber für gesalzene Preise bekannt, während sich 'Blitz' auf kleine, aber exklusive Zubehörteile spezialisiert hat, die im Katalog der Konkurrenz fehlen. Eine gute Ausrüstung ist in den actionhaltigen Missionen auch bitter nötig: Feuerstarke Panzer, wehrhafte Roboter und unablässig ballernde Geschütztürme versuchen Euch an der Erfüllung der Aufträge zu hindern. Euer Mech weiß sich glücklicherweise seiner Metallhaut zu wehren: Mit Sidesteps entkommt Ihr gegnerischen Lasersalven oder weicht per Düsenantrieb kurzerhand in den Luftraum aus. Zwischendurch lasst Ihr die Gatling-Gun Feuer spucken und hetzt dem Feind zielsuchende Raketen auf den Hals. Wem die Roboterschlacht allein auf Dauer zu eintönig ist, darf sich via Splitscreen auch gegen einen Freund ins Cockpit schwingen. Zusätzlich lässt sich „Armored Core 2" als eines der ersten (und hoffentlich nicht letzten) PS2-Spiele dank 'i-Link'-Kabel vernetzt spielen. Grafisch macht From Softwares '3D Combat Machine Simulator' (Originalbezeichnung des Herstellers) schon jetzt einen guten Eindruck. Die Stahlgiganten glänzen mit detaillierten Texturen und die mächtigen Explosionen versprechen dank spektakulärer Lichteffekte eine großartige Action-Atmosphäre. In Japan dürfen sich begeisterte Piloten bereits seit einigen Wochen in den Mech setzen, PAL-Spieler warten bis zur PS2-Veröffentlichung. *cg*

Mechtiges Vergnügen

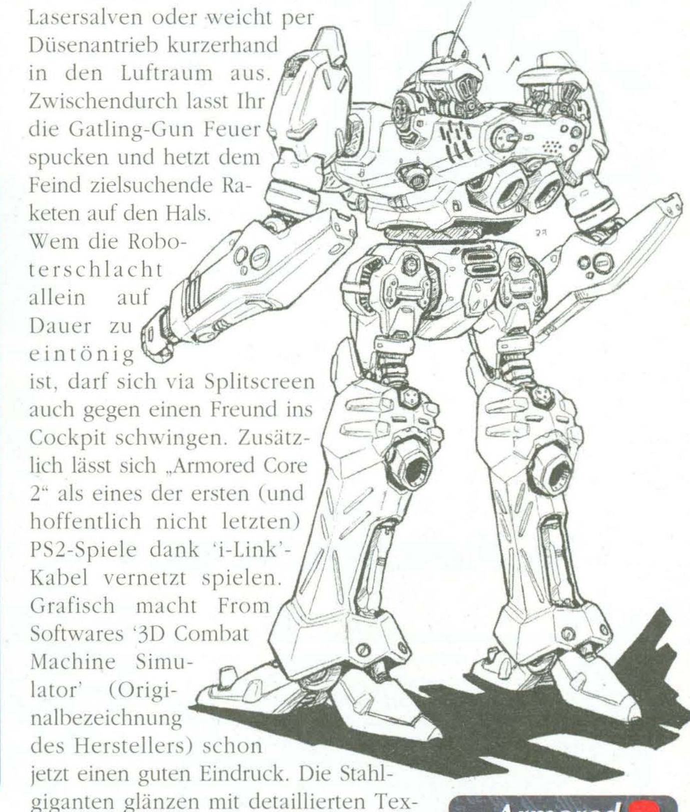
Im Land der aufgehenden Sonne erfreuen sich Spiele mit Mech-Thematik seit jeher großer Beliebtheit. Ob strategisch wie in der „Mobile Suit Gundam"-Serie, als Rollenspiel à la „Xenogears" oder actionbetont wie bei „Armored Core". Fans der gewaltigen Kampfroboter können in Japan aus einer großen Titelzahl und diversen Genres wählen. In Deutschland haben es die stählernen Kolosse eher schwer. Außer einer mäßigen „Mechwarrior 2"-PC-Konvertierung für die Playstation und dem prächtigen „Gun Griffon" auf Segas Saturn waren in der Vergangenheit PAL-Umsetzungen selten. Squares „Front Mission"-Reihe fesselt Japaner seit 16-Bit-Tagen ans Pad, in Deutschland ließ sich vor kurzem lediglich die exzellente dritte Episode blicken. Ob sich mit „Armored Core 2" auch in heimischen Gefilden der große Boom einstellen wird, bleibt abzuwarten. Im Fernen Osten dagegen frohlocken Zocker über ein weiteres Highlight: Mit „Gun Griffon Blaze" erschien dieser Tage der lang erwartete dritte Teil von Game Arts' ambitionierter Serie, ebenfalls auf der PS2. Zwar vergab die japanische Presse für die taktischen Roboterschlachten durchweg gute Noten, eine PAL-Veröffentlichung ist jedoch ungewiss.

Von Sega für Sega: „Virtua On" erschien für den Saturn (Bild). Auf dem Dreamcast ging das Arenagerangel jetzt in Runde 2.





Mech-Klassiker: Mit „Gun Griffon 2" (links) durften sich nur Japaner vergnügen. Squares „Xenogears" schaffte es immerhin in die USA.



Armored Core 2!

HERSTELLER	From Software
SYSTEM	PS 2
BRD-RELEASE	November

Actionreiche Mechschlacht mit umfangreichem Ausrüstungssystem. Kämpft als Söldner der Zukunft um Geld und Ehre.



In den Kämpfen wurden die wesentlichen Anzeigen wie Radar oder Waffenübersicht aus den Playstation-Vorgängern übernommen



Der Energiebalken am linken Bildrand klärt Euch über die verbleibende Flugkraft auf



Gute Nacht: Die Blubberbläschen schicken die Gegner schlafen.

Grandioses Comeback

Der traditionsreiche Rollenspielentwickler Game Arts besinnt sich auf seine Sega-Wurzeln und bringt mit "Grandia 2" ein episches Abenteuer auf den Dreamcast.



Auf einer einsamen Bergspitze stellt Ihr einen Eurer ärgsten Widersacher zum entscheidenden Duell.



Eure Reise führt Euch über steile Berghänge, durch muffige Bibliotheken und belagerte Städte.

Im letzten Jahr kam das alte Saturn-Rollenspiel "Grandia" auf der Playstation zu neuen Ehren und dank Publisher Ubi Soft sogar bis nach Deutschland. Dem Dreamcast-Nachfolger soll es nun ebenso ergehen. "Grandia 2" ist keine direkte Fortsetzung des ersten Teils, sondern spielt in einem völlig neuen Universum mit ebenso neuen Hauptdarstellern. Einzig Kampf- und Magiesystem werden übernommen, Geschichte wie Charaktere sollen diesmal etwas erwachsener wirken. Seid Ihr im ersten Teil noch an der Seite von Justin, Sue und Feena aus purer Abenteuerlust in die Ferne gezogen, habt Ihr in "Grandia 2" bereits vom ersten Moment an ein Ziel vor Augen: Hauptcharakter Ryudo muss die hübsche Priesteraspirantin Elena zu einem alten Tempel eskortieren, wo ein kompliziertes Ritual das Erwachen des Oberteufels Valmar verhindern soll. Selbiger hat sich vor Tausenden von Jahren einen vernichtenden Krieg mit der gutherzigen Gottheit Granas geliefert. Einziges Überbleibsel dieser Auseinandersetzung ist eine riesige Felsspalte, die die gesamte bekannte Welt in zwei Hälften teilt. Nach dem Kampf verschwand der böse Dämonenlord, doch seltsame Vorgänge am Rande der gigantischen Klippen versetzen die Bewohner in Aufruhr. Vor diesem Hintergrund entwickelt sich eine spannende, epische Handlung, in deren Verlauf Ihr auf zahlreiche liebevoll ausgearbeitete Charaktere trefft und mit einer maximal vierköpfigen Heldentruppe den Kampf gegen das Böse aufnehmt.

Wie im Vorgänger durchwandert Ihr eine frei rotierbare 3D-Umgebung, aus den pixeligen Charaktersprites sind jedoch detailliert ausgearbeitete Polygon-Helden geworden. Wie gewohnt löst Ihr Schalterrätsel und bringt in den zahlreichen Dungeons per Knopfdruck Wände zum Einsturz oder klettert über schlüpfrige Leitern. Gegner werden in 3D-Arenen bekämpft – wie im Vorgänger stürzen sich Eure Helden mitten ins Kampfgetümmel, Zaubersprüche und Schwertattacken werden von dynamischen Kameraschwenks begleitet. Unterlegt werden die effektvollen Kämpfe von Rockstücken, sanfte Orchesterklänge untermalen friedlichere Szenen. *dm*





Die beeindruckenden Zaubersprüche werden teilweise als FMV-Sequenz über das eigentliche Kampfgeschehen gelegt und erstrahlen so in besonderem Glanz.

Die Heldentruppe

DIE DARSTELLERRIEGE DES NEUEN "GRANDIA" VON LINKS NACH RECHTS: Der Schwertkämpfer Ryudo betätigt sich zusammen mit seinem Schoßadler Skye als Leibwächter, die fesche Elena sorgt als Priesterin für die Gesundheit der Charaktere und hält mit ihren wohlklingenden Gesangseinlagen die Moral der Truppe aufrecht. Die rothaarige Millenia sorgt mit ihrem impulsiven Wesen ständig für Trubel, während der kleine Blondschopf Roen mit seinen 13 Lenzen die Rolle des Nesthäkchens übernimmt. Letzter im Bunde ist der muskelbepackte Tiermensch Maregg, der Genugtuung für die Zerstörung seines Dorfes sucht. Trotz seines tief sitzenden Rachedurstes ist er ein freundlicher Kerl, der jedoch oftmals unvorhersehbar handelt.



Die Gefechte mit den riesigen Gegnerhorden laufen dank innovativem Kampfsystem temporeich und spannend ab

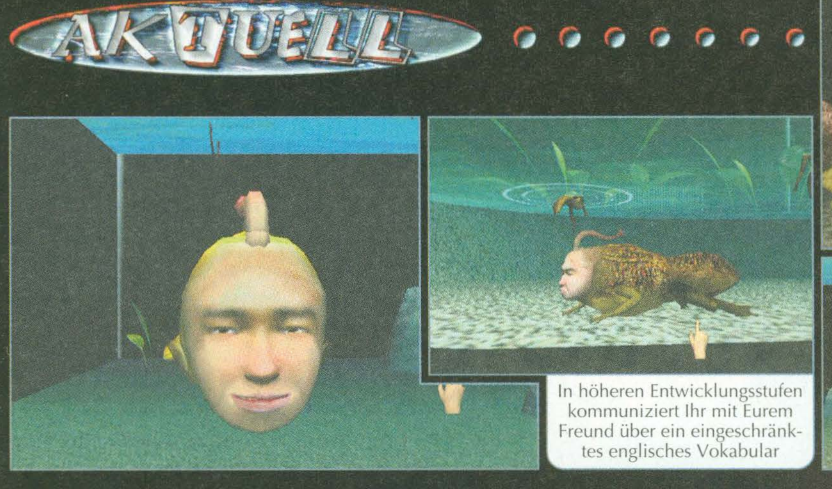
Grandia 2

HERSTELLER	Game Arts
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	1. Quartal 2001

Bewährte Tugend im neuem Gewand: Würdige Fortsetzung des 32-Bit-Klassikers mit genialer Grafik und liebevollem Charakterdesign.



SilentBomber
9-8-7-6-5-4-3-2-1..Detonation!
STUDIO 3
>>>>> 3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.
Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.
©2000 Studio3 Ltd. All rights reserved.
www.shr.cc



In höheren Entwicklungsstufen kommuniziert Ihr mit Eurem Freund über ein eingeschränktes englisches Vokabular



Der obskure Multifunktionsrüssel dient der Fortpflanzung, Verdauung und sogar als Waffe gegen Artgenossen.

Tamagotchis Erbe

Mit der Aquarium-Simulation "Seaman" will Sega an vergangene Erfolge virtueller Haustiere anknüpfen

Im Grunde ging der gigantische Boom um Bandais Hosentaschenbewohner genau so schnell vorbei, wie er gekommen war. Der Tagesablauf der Tamagotchis bot außer Füttern und simplen Mini-Spielen kaum Abwechslung, folglich landeten Tausende der Plastikeier nach kurzer Zeit auf dem Müll. Ein Schicksal, das den 'Seamen' wohl erspart bleibt. Denn dank beigelegtem Mikrofon ist eine echte Kommunikation mit Euren Schützlingen möglich. Das MAN!AC-Tagebuch gewährt Euch Einblick in den Alltag der mysteriösen (US-) Amphibien:

"Als ich das Plastik-Mikro samt Adapter in den zweiten Port des Joypads gesteckt hatte, war ich bereit für den ersten Besuch in meinem Bildschirm-Aquarium. Statt klarem Quellwasser erwartete mich jedoch eine trübe, frostige Brühe. Hier konnten meine Seemänner unmöglich wachsen und gedeihen, also heizte ich das Bassin auf und ließ den Sauerstoffgenerator Luft ins Wasser pumpen. Prompt klärte sich die Sicht, aber außer einiger Felsen entdeckte ich nur noch eine Art Schneckenhaus im Becken. Behutsam gab ich das Seaman-Ei ins Wasser und beobachtete kurz darauf, wie der Zellkern im Inneren der wabbeligen Kugel wuchs und wuchs und schließlich platzte! Acht kleine sogenannte 'Mushrooms' mit Kaulquappen-ähnlichem Leib und langem Schwanz flitzten putzmunter durch die Weiten des Pools. Auf meine voreiligen Kommunikationsversuche reagierten sie zwar noch nicht, doch immer wenn ich mit meinem virtuellen Finger an das Glas des Aquariums klopfte, starrten mich die putzigen Jungtiere mit einem einzigen großen Auge an. Plötzlich regte sich auch das vermeintlich leere Schneckenhaus. Vom Treiben der neuen Mitbewohner aufgeweckt, streckte ein schlecht gelaunter Nautilus seine schleimigen Fangarme nach meinen Schützlingen aus. Zu meinem Entsetzen verschwand eine Quappe nach der anderen im gierigen Schlund des Kraken, ohne dass ich eingreifen konnte. Doch die Mahlzeit sollte ihm schwer im Magen liegen: Mit einem Mal schoss der Kopffüßer aus seinem Haus und begann, sich Blut und Tinte spuckend auf dem sandigen Boden zu wälzen. Und da passierte es: Aus seinem sterbenden Leib brachen laut jauchzend meine totgeglaubten Freunde in verwandelter Gestalt hervor – der Nautilus hatte den Parasiten nur als Wirt gedient. Neugierig zog ich ein Exemplar aus dem Wasser. Unter dem noch dünnhäutigen Fischkörper erkannte ich deutlich die inneren Organe, doch viel faszinierender war der Kopf. Ein vollständiges menschliches Gesicht grinste mich an – und begann gleich darauf, aus Leibeskräften zu schreien! Schnell ließ ich den 'Gilman' (zu deutsch Kiemenmann) zurück ins Wasser gleiten. 'Hat sicher Hunger', dachte ich mir und holte aus dem Lagerraum eine Nahrungstablette. Binnen Sekunden war die Mahlzeit verputzt. Danach knipste ich das Beckenlicht aus – Babys brauchen schließlich viel Schlaf – und verließ den Tank fürs erste. Als ich am nächsten Morgen zurückkehrte, empfing mich lautes Gebrabbel. Rasch schaltete ich das Mikrofon ein und fragte 'Are you hungry?' Im Display des VM erschienen drei Fragezeichen, niemand hatte mich verstanden. Also versuchte ich es mit etwas leichterem. 'Hello' sagte ich laut und deutlich. Diesmal erschien ein Ausrufezeichen, kurz darauf ertönte aus dem Lautsprecher ein 'Hello' zurück. Meine Seamen hatten ihr erstes Wort gelernt und ich wusste, dass wir viele Nächte miteinander verbringen würden." *cg*

Haltet die Seamen mit Raupensnacks und Streicheleinheiten bei Laune, dann helfen sie Euch – z.B. beim Verrücken eines Felsens.



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	nicht geplant

Seaman!

Tamagotchi war gestern: Dank Zuwendung und Mikrofon wächst Euer virtuelles Haustier vom Kiemenatmer zum Amphibium.





„Kuru Kuru Kururin": Lenkt den Ball durch verwinkelte Labyrithe.

Mobil mit 32 Bit

GB Advance im Anmarsch

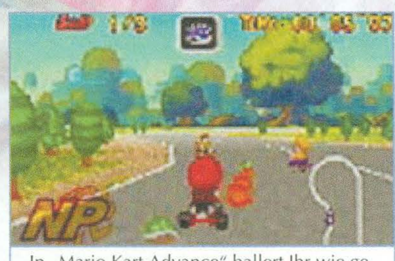


Nintendos Game Boy hat alle Verkaufsrekorde geschlagen: 1988 erschien die Originalfassung in grauem Gehäuse und mit Schwarz/Weiß-Bildschirm, 1996 folgte die Pocket-Version im handlichem Design. Einen neuen Verkaufsschub erhielt das Handheld 1998 durch ein Update mit Farbbildschirm und doppelt so schnellem Prozessor. Nach zwölfjährigem Siegeszug, über 1000 Spielen und mehr als 60 Millionen verkauften Geräten ist der Game Boy die erfolgreichste Konsole aller Zeiten.

2001 erscheint der Game Boy Advance, kurz vor der Präsentation auf der Hausmesse Space World 2000 hat Nintendo erste Bilder und Fakten veröffentlicht: Der Advance löst mit seinem 32-Bit-Prozessor von ARM den angestaubten 8-Bit-Vorgänger ab. Statt dem nahezu quadratischen Bildschirm besitzt der Advance ein Display im 6:4-Format und läuft mit zwei AA-Batterien rund 20 Stunden. Auch Schnittstellen und angekündigtes Zubehör beeindrucken: Via Handy zockt Ihr auf dem Advance Online-Spiele, verschickt Bilder aus der getrennt erhältlichen Farbkamera oder druckt sie mit dem angekündigten Farbdrucker aus. Außerdem besitzt der Advance eine Schnittstelle für Heimkonsolen, um Spielstände auszutauschen.

Bei den ersten Titeln setzt Nintendo auf eine ausgewogene Mischung aus Action und Abenteuer: „Mario Kart Advance" (Arbeitstitel) ist das erste 3D-Spiel, das Modul „Kuru Kuru Kururin" vereint Geschicklichkeits- und Knobelelemente. Strategen ziehen als „Napoleon" in die Schlacht, Rollenspieler entdecken in „Golden Sun" die Geheimnisse einer antiken Zivilisation. Daneben arbeiten die „Legend of Mana"-Entwickler der neu gegründeten Nintendo-Tochter Brownie Brown an dem Kommunikations-RPG „Magical Vacation", das den Handy-Link unterstützt. Auch Dritthersteller haben bereits Entwicklungen angekündigt: Konami lockt Goemon-Fans zum „Wai Wai Racing" und Putter zum „Golf Master", außerdem erscheint eine Mobilversion des Horror-Abenteuers „Silent Hill". Capcom bereichert die Megaman-Serie mit „Rockman EXE", während Hudson mit dem Abenteuer „Momotaro Matsui" eine weitere Peach-Boy-Episode verspricht. Für saftige Hiebe sorgt Namco mit „Tekken", das Ende August auf der Space World in Japan vorgestellt wird – mehr dazu in der nächsten MAN!AC.

Da der Game Boy Advance mit seinen angegrauten Brüdern kompatibel ist, spielt Ihr außerdem problemlos 13 Jahre alte Klassiker: Das klappt nicht mal auf dem PC. *rp*



In „Mario Kart Advance" ballert Ihr wie gehabt die Konkurrenz von der Rennbahn

Rollenspielperle: *Namco veröffentlicht im November das Rollenspiel „Tales of Phantasia Dungeons", das die "Tales"-Serie für Super Nintendo und Playstation auf dem Game Boy Color fortführt. Wie im stationären Vorbild vermöbelt Ihr Monster aus der Seitenperspektive und in Echtzeit. Das Abenteuer unterstützt den Game-Boy-Printer zum Ausdrucken der Charakterprofile.*



PAL-Spieler mussten bislang auf Vertreter von Namcos "Tales"-Reihe verichten (oben: "Tales of Destiny", Playstation)

GBA im Detail

CPU	32-Bit-ARM
Bilddiagonale	7,3cm-TFT
	65.536 Farben
Auflösung	240x160 Pixel
Grafikmodi	Text: 512 Farben
	Grafik: 32.768 Farben
Speichermedium	Modul
Batterien	2 AA-Zellen
Betriebsdauer	20 Stunden
Gewicht	140 g
Abmessungen	135 x 80 x 25 mm

Pocket NEWS

WUNDERLINK: Mit Bandais Handheld Wonderswan und dem Handy-Adapter Wondergate duellieren sich Japaner ab sofort per Internet. Bandai veröffentlichte eine Liste von Spielen mit Online-Modus, die nicht nur skurrile Anime-Strategiespiele enthält: Unter anderem unterstützen Actiontitel wie „Pocket Fighter", „Final Lap 2000" und „Ring Infinity" Echtzeitduelle via Internet. Auch mit dem Wonderborg (MAN!AC 6/2000) hat Bandai einen Volltreffer gelandet: Der programmierbare Krabbelroboter mit Wonderswan-Link war bei der Veröffentlichung am 23. Juni bereits nach wenigen Stunden ausverkauft. Für Ende August verspricht Bandai eine Neuauflage von 2000 Einheiten – Vorreservierung wird empfohlen.

AUSGEREIZT: Der amerikanische Spielzeug- und Kartenspielproduzent Interactive Imagination plant eine Game-Boy-Umsetzung des Kartenrollenspiels „Magi-Nation". Als Zauberer Tony Jones entdeckt Ihr in dem Pokémon-orientierten Abenteuer 80 Traummonster und stellt Euch den Schattenzauberern des Core-Reichs. Ex-Mitarbeiter von Nintendo, Sega, Konami und Square garantieren laut Director Patrick Meehan ein 16 Mbit starkes Spitzen-RPG: „Magi-Nation nützt mit Simultanangriffen mehrerer Charaktere und Vollbild-Filmen alle grafischen Möglichkeiten des Game Boy Color, der Plot wurde von RPG-Profis entworfen!" Werft unter www.magi-nation.com einen ersten Blick auf die Welt Moonlands; das Spiel erscheint im ersten Quartal 2001 in den USA.

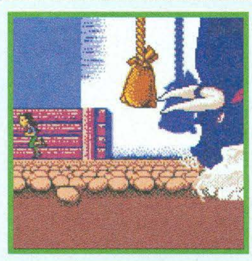


In „Magi-Nation" sammelt Ihr im Pokémon-Stil geheimnisvolle Traummonster



Fantasy und Historie: In „Golden Sun" (links) kämpft Ihr gegen antike Roboter, Echtzeitstrategen schreiben in „Napoleon" (rechts) französische Geschichte.

The Road to El Dorado



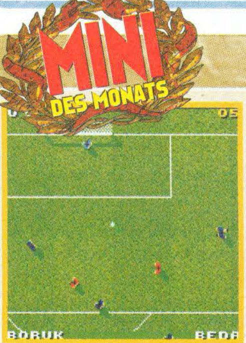
WÄHREND UBI SOFT noch an den Heimkonsolen-Versionen von "The Road to El Dorado" arbeitet, ist die Handheld-Fassung schon fertig. Als liebenswerte Halunken Miguel und Tulio geht Ihr auf die Suche nach sechs Teilen einer Schatzkarte, die ins sagenumwobene El Dorado führt. Dazu schlagt Ihr Euch in der Rolle eines der beiden durch ein spanisches Dorf samt wütenden Stieren, erwehrt Euch auf einer Galleone säbelnder Piraten oder plagt Euch im Dschungel mit fleischfressenden Pflanzen. Das Spiel mit der Disney-Lizenz präsentiert sich als klassisches Jump'n'Run: Neben der Beseitigung von Gegnern durch Degen und Wurfgeschosse sammelt Ihr Münzen für Extraleben und springt bzw. hangelt Euch durch große, scrollende Level. Nicht besonders lang und komplex, aber trotzdem spaßig.

Turok 3: Shadow of Oblivion

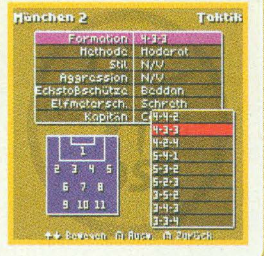


ZEITGLEICH mit dem N64-Spektakel kehren die Indianer auf dem Game Boy auf den Kriegspfad zurück – das allerdings ohne Blut und Ego-Perspektive. In horizontal und vertikal scrollenden Leveln vernichtet Euer barbrüstiger Turok zweibeinige Echsen mit Messer, Bogen, Pistole oder Uzi, weicht Selbstschussanlagen sowie Spießfallen aus und sammelt Medi-Paks, Munition oder wichtige Schlüssel. Zwischendurch dürft Ihr auch auf schweres Gerät zurückgreifen: Am Steuer eines Panzers zerstört Ihr Bunker und feindliche Kettenfahrzeuge, im Kanonenboot schippert Ihr zwischen Seeminen herum. Trotz bunter Optik sind Turoks Abenteuer nicht besonders motivierend: Zu simpel der Levelaufbau, zu wenig abwechslungsreich die Gegner. Investiert Euer Geld lieber in die N64-Version.

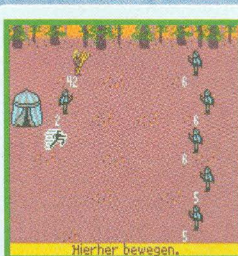
DSF Fußball Manager



FUSSBALL-PERLE: Zum zweiten Mal innerhalb eines halben Jahres bringt Ubi den deutschen Lieblingssport auf den Game Boy. Wer schon mit dem Vorgänger "DSF Fußball" gekickt hat, den erwartet eine gleichermaßen negative wie positive Überraschung. Denn der "DSF Manager" ist von der motivierenden Rasenaction her dasselbe Spiel, zusätzlich gibt's aber einen kleinen Taktikteil. Neben einer Einzelpartie habt Ihr die Wahl aus drei Manager-Modi: Während Ihr bei der 'Karriere' neben einem flinken Finger Köpfchen für Transfers und Taktik benötigt, beansprucht der 'Spieler-Manager' zusätzliche graue Zellen fürs Training. Der pure Manager-Modus lässt Euch gar nicht mitkicken, sondern zeigt nur den gerafften Spielablauf und die besten Szenen im Replay. Fußballfans ohne den Vorgänger greifen zu.

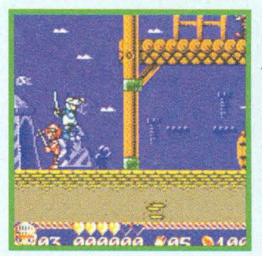


Heroes of Might and Magic



NOCH BEVOR der 3DO-Klassiker den Dreamcast erreicht, dürfen sich mobile Strategen über einen dicken Fantasy-Happen freuen. Trotz Minibild und Tastenmangel bietet das Game-Boy-"Heroes" beinahe die gleiche Vielfalt des PC-Ahns – über 20 Szenarien befreit Ihr von den Vasallen feindlicher CPU-Könige. Rundenbasiert erobern Eure Helden, die Ihr in Kneipen anwerbt, Städte, die wiederum der Produktion frischer Armeen dienen. Bei den Wanderungen über die Karte schließt sich Eurem Helden Fußvolk an, zudem sammelt Ihr Ressourcen für den Ausbau Eurer Orte. Im Kampf mit streunenden Monstermeuten und gegnerischen Heroen taktiert Ihr auf einer Hexfeldkarte und nutzt erlernte Zaubersprüche. Wer sich an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung nicht stört, genießt Runden-Strategie vom Feinsten.

Hype: The Time Quest

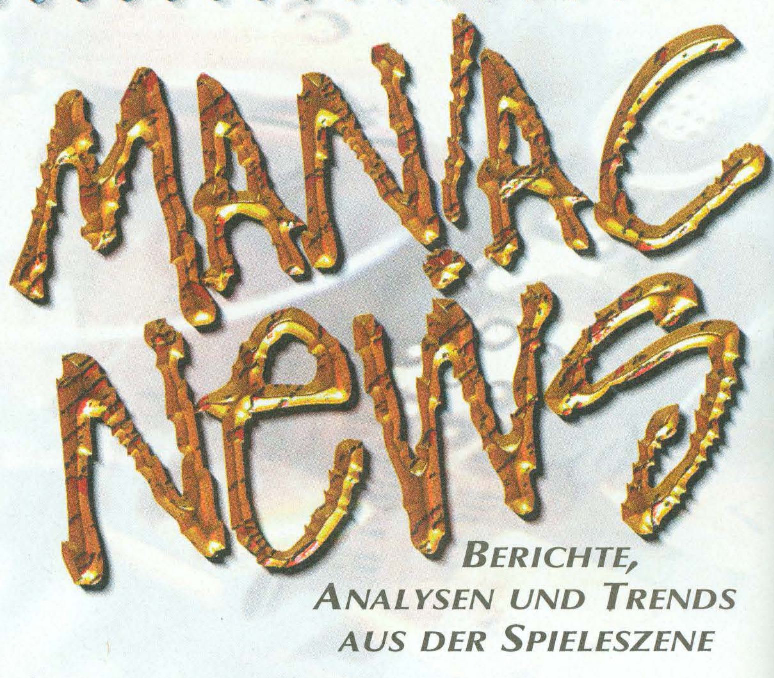


SO EIN PECH: Gerade als Plastik-Held Hype für seine tapferen Taten geehrt werden soll, erscheint ein schwarzer Ritter und verbannt das Playmobil-männchen in die Vergangenheit. Vier Epochen à drei Karten wollen von Euch in bester Jump'n'Run-Manier durchhüpft werden, Gegner wie Bogenschützen, Fledermäuse oder Ratten beseitigt Ihr mit Schwert, Armbrust und Feuerzauber. Eingesammelte Goldmünzen investiert Ihr an Eurem Ausgangspunkt, einem kleinen Dorf, in Passwörter, Lebensenergie und Zusatzmunition. Am Ende jeder Epoche wartet ein dicker Playmobil-Endgegner auf Euch, zwischendurch dürft Ihr auch mal in einer "Gradius"-Variante auf einem Drachen reiten. Dank vielfältiger Level und mittlerem Anspruch werden Genrefreunde nicht enttäuscht.



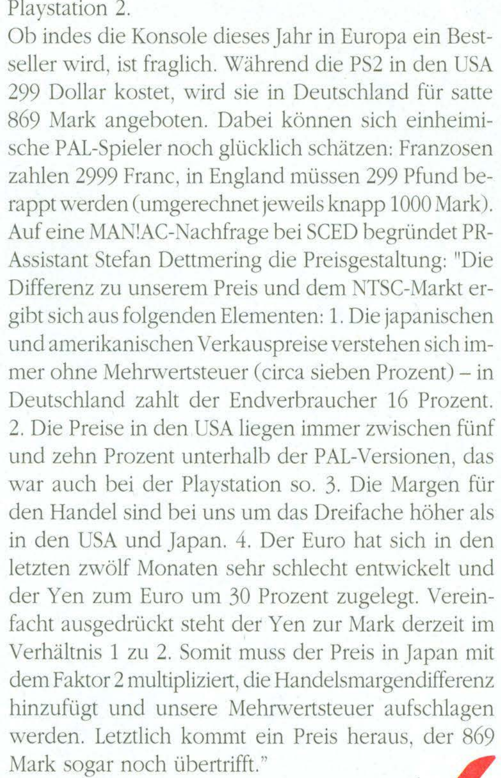
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Spiel	System	Hersteller	Preis	Kommentar
Biene Maja a.d. Klatschmohnwiese	Game Boy Color	Acclaim	70 Mark	**Die Biene, die ich meine:** Simples Kinder-Abenteuer mit vielen alten Insekten-Bekannten und niedlicher Grafik.
DSF Fußball Manager	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Trainer-Nachwuchs:** Geniales Fußball im "Kick Off"-Stil mit vielen Teams und Managerteil. Leider ohne FIFA-Lizenz.
Heroes of Might and Magic	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Kleine Helden:** Strategisches Glanzstück mit enormer Spieltiefe, aber etwas fummeliger Bedienung. Trotzdem grandios.
Hype: The Time Quest	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Plastik-Kamerad:** Playmobil-Jump'n'Run mit motivierendem Level-Design und perfekter Steuerung.
Konami GB Collection Vol. 4	GB, GB Color	Konami	70 Mark	**Vier in Eins:** "Gradius 2", "Belmont's Revenge", "Yie Ar Kung-Fu" und "Antarctic Adventure" in sanfter Colorierung.
Magical Drop	Game Boy Color	Swing	70 Mark	**Puzzle-Klassiker:** Vernichtet auf Euch zu wandernde Blasen durch Farbsortierung. Simples, nettes Geschicklichkeitsspiel.
Nascar 2000	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Drehwurm:** Lizenziertes Ovalrennen, dass trotz 25 Fahrzeugen und 16 Kursen schnell langweilt.
Pumuckl im Geisterschloss	Game Boy Color	Acclaim	70 Mark	**Kinder-Kobold:** Wandert als rothaariger Gnom herum und trickst durch sanftes Grübeln und Kombinieren Monster aus.
The Road to El Dorado	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Weg zum Gold:** Unkompliziertes Jump'n'Run mit Disney-Lizenz. Kein Vergleich mit "Rayman", dennoch gelungen.
Turok 3	Game Boy Color	Acclaim	70 Mark	**Primitiver Wilder:** Einfältiges Actionspiel. Zieht den Echsen in simpel gestrickten Leveln die Schuppen über die Ohren.
X-Men Mutant Academy	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Mutanten-Klopper:** Etwas primitiver Prügler mit einem knappen Dutzend Charakteren und reichlich Modi (auch Link).



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Playstation 2: Hoher Preis und Terminverschiebung



Sony hat den empfohlenen Verkaufspreis und den Starttermin der PS2 in Europa bekannt gegeben: Entgegen Spekulationen im Vorfeld kostet die Next-Generation-Konsole 869 Mark, zudem wurde der Erstverkaufstag auf den 24. November verlegt.
Die verspätete Ankunft der PS2 in Deutschland begründet SCED-Geschäftsführer Manfred Gerdes damit, dass "wir der Erwartungshaltung des Handels und der Konsumenten, was Stückzahlen angeht, besser entsprechen (können)". Sony befürchtete, dass etliche Kunden wegen Engpässen bei der PS2-Produktion in den ersten Verkaufswochen leer ausgegangen wären. Neben etwa 100.000 Konsolen, die nun bereitstehen sollen, könnten dank der Verspätung auch bis zu 40 Spieletitel in der Anfangsphase erhältlich sein. Trotz der Verschiebung plant man bis Ende des Fiskaljahres (31. März 2001) einen weltweiten PS2-Absatz von zehn Millionen Stück – die Auslieferungen in Japan haben bereits die Drei-Millionen-Grenzen überschritten. Am USA-Verkaufsstart, dem 26. Oktober, ändert sich nichts, Australien kommt am 30. November als letztes 'Erste-Welt'-Territorium in den Genuss der Playstation 2.
Ob indes die Konsole dieses Jahr in Europa ein Bestseller wird, ist fraglich. Während die PS2 in den USA 299 Dollar kostet, wird sie in Deutschland für satte 869 Mark angeboten. Dabei können sich einheimische PAL-Spieler noch glücklich schätzen: Franzosen zahlen 2999 Franc, in England müssen 299 Pfund berappt werden (umgerechnet jeweils knapp 1000 Mark). Auf eine MAN!AC-Nachfrage bei SCED begründet PR-Assistant Stefan Dettmering die Preisgestaltung: "Die Differenz zu unserem Preis und dem NTSC-Markt ergibt sich aus folgenden Elementen: 1. Die japanischen und amerikanischen Verkauspreise verstehen sich immer ohne Mehrwertsteuer (circa sieben Prozent) – in Deutschland zahlt der Endverbraucher 16 Prozent. 2. Die Preise in den USA liegen immer zwischen fünf und zehn Prozent unterhalb der PAL-Versionen, das war auch bei der Playstation so. 3. Die Margen für den Handel sind bei uns um das Dreifache höher als in den USA und Japan. 4. Der Euro hat sich in den letzten zwölf Monaten sehr schlecht entwickelt und der Yen zum Euro um 30 Prozent zugelegt. Vereinfacht ausgedrückt steht der Yen zur Mark derzeit im Verhältnis 1 zu 2. Somit muss der Preis in Japan mit dem Faktor 2 multipliziert, die Handelsmargendifferenz hinzufügt und unsere Mehrwertsteuer aufschlagen werden. Letztlich kommt ein Preis heraus, der 869 Mark sogar noch übertrifft."

NACHGEHAKT

SCHOCK UND CHANCE: Sony Europe hat sich's bestimmt nicht leicht gemacht mit der Entscheidung, die PS2 einen Monat später und zu diesem irren Preis in den Handel zu bringen. Hier wird ein weiteres Mal deutlich, dass die japanischen Mutterhäuser den europäischen Markt als sekundär erachten. Die USA will rechtzeitig erobert und dem Konkurrent Sega mit einem halbwegs sinnvollen Preis ein Schnippchen geschlagen werden; die doofen Deutschen, Franzosen und Engländer können ruhig noch ein bisschen warten. Der Grund für diese Situation liegt neben den sicher bestehenden Produktionsengpässen im Schwächeln von Sega: Wozu früher und mit Kampfpreis einsteigen, wenn der Dreamcast den Massenmarkt bei uns noch gar nicht erreicht hat? Und trotz aller Rechnerei: Die US-PS2 ist billiger als die europäische, die Zeche für die Konsolen-Schlacht in den USA zahlen wir. Lichtblick für Sega: Klappt's jetzt endlich mit Marketing und Preis, könnte der Dreamcast so gut verkaufen, wie er es eigentlich verdient hat.

Playstation-Speicher im Chipkarten-Format

Über Interact ist ab sofort eine pfiffige Playstation-Speicherkarte der Firma Speed Link erhältlich. Im Gegensatz zu den 'normalen' Memory-Cards greift die 'Smart Memory Card' auf die gleichnamige Speicher-Technologie zurück, die u.a. in Telefonkarten Anwendung findet. Mit dem 30 Mark teuren Set erhaltet Ihr neben der 15 Speicherblöcke fassenden Chipkarte auch den entsprechenden Adapter für den Anschluss an Playstation und Playstation 2. In Kürze wird die 'Smart Memory Card' auch solo und in verschiedenen Designs zu kaufen sein. Während unseres Praxistests funktionierte der hippe Chipkarten-Speicher ohne Probleme und Datenverlust.



PRODUKT	
Smart Memory Card	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	**ZIRKA-PREIS**
Playstation	30 Mark

Günstige und pfiffige Alternative zur normalen Playstation-Memory-Card

Dreamcast: Mangelnder Erfolg wegen fehlender Software?

Sega Japan hat eine überraschende Erklärung für die schleppenden Dreamcast-Verkäufe gefunden: Schuld an den enttäuschten Absatzerwartungen soll der Mangel neuer Spieletitel sein. Worauf sich diese Feststellung stützt, ist nicht ganz ersichtlich, wurde doch gerade auf der Spielemesse E3 eine immense Palette starker Titel gezeigt. Dass man einen Schuldigen sucht, resultiert aus der Differenz vorhergesagter und erzielter Verkäufe. Die bescheidenen Erwartungen von 4,9 Millionen verkaufter Einheiten wurden 1999 nicht erreicht – insgesamt setzte Sega 4,65 Millionen Dreamcast ab. Dabei soll besonders der Westen ein Rolle gespielt haben.



Durch diverse Sonderaktionen und Rabatte will man in den USA nun das Geschäft verstärken: 2,5 Millionen Systeme sollen bis März 2001 verkauft werden - eine gewagte Prognose, denn zwischen Februar und Mai konnte man gerade mal 220.000 Dreamcast absetzen. Wie gewohnt hält sich Sega Deutschland mit Fakten zurück, auch über eine etwaige Verbilligung der Konsole bis zum Jahresende wird geschwiegen.

USA: Erste Maßnahmen gegen Gewalt in Videospielen

Seit den blutigen Highschool-Schießerein im vergangenen Jahr sind die Amerikaner auf Ursachenforschung. Vor allem den Medien, darunter natürlich auch Videospielen, wird von Bevölkerung und Politikern eine Teilschuld an der Verrohung der Jugend angelastet. Der Bürgermeister der Großstadt Indianapolis im Bundesstaat Indiana hat nun reagiert: Ein neu erlassenes Gesetz verbietet Unter-18-Jährigen die Benutzung von Spielhallenautomaten mit gewalttätigem Inhalt. Brutale Titel müssen in der Arcade abseits anderer Automaten aufgestellt und durch einen Sichtschutz von diesen abgetrennt werden. Ab dem 1. September dürfen Teenager nur noch mit Altersnachweis an die Geräte.
Dass in Zukunft auch der Verkauf von Video- und Computerspielen reglementiert wird, ist absehbar. Amerikanische Verkaufsversionen besitzen zwar bereits eine Altersangabe, an diese muss sich der Händler aber nicht halten. Bei einem Machtwechsel in den USA durch die konservativen Republikaner ist eine Verschärfung der Verkaufspraktiken wahrscheinlich. Doch selbst, wenn die Demokraten am Ruder bleiben, dürften die Händler nicht verschont werden: Vizepräsidentschaftskandidat Joseph Lieberman führt seit Jahren einen Kreuzzug gegen gewalttätige Spiele.

Sony und Sega gründen gemeinsame Softwarefirma

Normalerweise sind sie Erzfeinde, nun beteiligen sich Sony und Sega an der Neugründung einer Spielefirma. Zusammen mit Bandai und Sammy entsteht der Softwarehersteller Sokkia, der Titel für diverse Plattformen, darunter Dreamcast, PS2 und Wonderswan entwickeln wird. Ab März 2001 soll die Geschäftstätigkeit aufgenommen werden, insgesamt investieren die vier Firmen 300 Millionen Yen (knapp sechs Millionen Mark). Sammy zahlt mit 51% Prozent den größten Batzen, Sony und Sega sind mit je zehn Prozent involviert.

LICHT & SCHATTEN

GUTE ZEITEN: Die aktuelle Marktlage beutelt die Publisher arg: Der Übergang zur nächsten Konsolengeneration, ein Überangebot an Software und die kostenintensive Entwicklung auf PS2 und Konsorten reißen tiefe Löcher in die Firmenkassen und lässt Aktienkurse einbrechen. Nur wenige Firmen verbuchen noch Erfolge und sehen optimistisch in die Zukunft.
So sind die Verkäufe von Ubi Soft im ersten Quartal des Finanzjahres 2000 (April bis Mai) um knapp 32 Prozent im Vergleich zum Vorjahr gestiegen. Auch der andere große Franzose im Geschäft, Infogrames, schwimmt auf der Erfolgswelle: Der Umsatz des letzten Finanzjahres betrug beinahe eine halbe Milliarde Dollar, das Wachstum 16 Prozent. Trotz einem Minus von 5,2 Millionen Dollar im letzten Quartal zählt sich selbst Videospielveteran Activision zu den Gewinnern: Dank dem andauernden Erfolg von "Tony Hawk's Skateboarding" blieb man unter den erwarteten Verlusten.

SCHLECHTE ZEITEN? Weniger erfreuliche Geschäftsberichte legen 3DO, EA und Acclaim vor: Bei einem Umsatz von gerade mal 7,9 Millionen Dollar generierte 3DO im ersten Quartal 26,3 Millionen Verlust. Neben den Kosten für die momentan 45 Projekte macht Chef Trip Hawkins die Verschiebung des N64-Titels "Army Men Air Attack" für die Misere verantwortlich. Diese Zahlen sind jedoch Peanuts im Vergleich zu den EA-Daten: Zwar beliefen sich die Quartalsumsätze auf knapp 155 Millionen Dollar, im Gegensatz zu einem kleinen Gewinn im vergangenen Jahr machte man aber einen Verlust von 38,7 Millionen Dollar. Auch EA-Vorstand Larry Probst lastet die mageren Ergebnisse den teuren PS2-Projekten an. Hersteller Acclaim sieht die Hauptverantwortung für sein desaströses Ergebnis dagegen in der Verschiebung von "Fur Fighters" und "Vanishing Point". Ob diese Titel den Verlust von beinahe 50 Millionen Dollar entscheidend relativiert hätten?

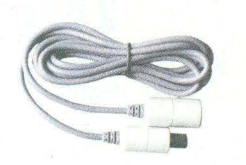
Praktisches für Dreamcast



Peripherie-Spezialist Mad Catz präsentiert diesen Monat gleich mehrere nützliche Accessoires für den Dreamcast: Mit dem 'Keyboard Adapter' könnt Ihr Euch den Kauf einer Sega-Tastatur sparen und stattdessen ein PC-Keyboard verwenden. Die robust verarbeitete, 40 Mark teure Box ist kompatibel mit PS/2- und AT-Tastaturen, die entsprechenden Anschlüsse findet Ihr unter einer Klappe an der Geräterückseite. Mit der 'Memory Unit' (50 Mark) erhaltet Ihr eine preisgünstige Alternative zu Segas VM. Die Karte fasst mit 128 KB dieselbe Datenmenge wie Segas Original-Produkt, dafür muss sie ohne Display auskommen. Die 'Memory Unit' ist wertig verarbeitet und funktionierte im Redaktions-Speicheralltag tadellos.



Da für den Dreamcast kabellose Infrarot-Controller noch nicht erhältlich sind, bleibt Sesselzockern mit großem Fernseher nur der Griff zu Kabelverlängerungen. Das 20 Mark teure 'Dream Cable' erweitert Euren Zockradius um knapp zwei Meter: Einfach zwischen Konsole und Joypad klemmen – fertig. Die Steckverbindungen rasten bombenfest ein und verhindern ungewolltes Auseinanderklaffen.



Das 'S-AV Cable' bietet schließlich einen augenfreundlichen Ersatz für das dem Dreamcast beiliegende Antennenkabel. Zwei Anschlussvarianten bekommt Ihr für Eure 25 Mark: Entweder stöpselt Ihr die Konsole via Cinch- (Videosignal) oder mit dem S-Video-Stecker an Euren Fernseher. Habt Ihr an Eurer Glotze beide Buchsen zur Wahl, dann entscheidet Euch für letztere Möglichkeit, da das S-Video-Signal deutlich bessere Qualität liefert.

PRODUKT	
Diverse Peripherie	
HERSTELLER	
Mad Catz	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Dreamcast	siehe Text
Preiswertes Dreamcast-Zubehör in hochwertiger Verarbeitung	

Schund und Schmutz: Nintendo bemüht weiterhin Gerichte

Die amerikanische Filiale des Videospielherstellers gibt sich weiterhin kampflustig. Nachdem Nintendo in den letzten Monaten bereits erfolgreich gegen Kopierstationen aus Hongkong und gefälschte Pokémon-Artikel vorging, bekam nun ein Hersteller von Lösungsbüchern die Mario-Macht zu spüren. An einem Gericht in Seattle stimmte der Verlag ‚Sandwich Islands Publishing' einem Vergleich zu, der Nintendo Schadenersatz zuspricht und der Firma die weitere Verbreitung ihres inoffiziellen 'Pokémon Gold & Silver Guide' verbietet. Das Druckwerk enthielt eine Übersetzung der japanischen Anleitung der Module und war deshalb hauptsächlich an Spieler gerichtet, die sich Grauimporte oder Fälschungen der Game-Boy-Titel zugelegt hatten – in den USA sind "Pokémon Gold & Silber" noch nicht erschienen.
Zudem wird von Nintendo verstärkt der Missbrauch der berühmten Firmenmaskottchen wie Mario oder Pikachu im Internet verfolgt. In Vergangenheit sind die Figuren vermehrt auf Pornoseiten aufgetaucht. Um solche unerlaubte Nutzung aufzudecken und Nintendos Ruf als Familienkonzern zu wahren, wurde die auf Internet-Nachforschung spezialisierte Firma 'Cyveillance' engagiert.

AM RAND

RAD-MARATHON: Konami hat sich die Rechte an der wichtigsten Radsportveranstaltung der Welt gesichert. 'Tour de France'-Spiele sollen auf diversen Next-Generation-Plattformen erscheinen. **GUT GEKLAUT?** Die koreanische Firma Andamiro hat Klage gegen Konami eingereicht. Deren Musikspiel "Dance Dance Revolution" soll eine Kopie des Andamiro-Tanzsimulators "Pump it up" sein. **OHLALA:** "Space Channel 5"-Schnecke Ulala wird im September einen Auftritt bei den MTV Music Awards haben. **'SIMPSONS'-NACHFOLGE:** Zeichner Matt Groening hat angekündigt, dass Spiele nach seiner aktuellen Serie 'Futurama' (im Herbst auf Pro7) auf Next-Generation-Plattformen erscheinen werden. Angaben über Entwickler und Inhalte wurden nicht gemacht.

Zauberhafte Lizenz: EA kauft Harry-Potter-Rechte

Electronic Arts will vom massiven Erfolg der 'Harry Potter'-Bücher profitieren und hat von Warner Bros. für einen ungenannten Betrag die Lizenz zur Versoftung der Abenteuer des gleichnamigen Helden erworben.

Die Jugendbücher der englischen Autorin Joanne K. Rowling führen seit Monaten die Bestsellerlisten in Europa und den USA an. Der vor kurzem in englischsprachigen Territorien erschienene vierte Band führte zu überwältigenden Vorbestellungszahlen (z.B. eine halbe Million Reservierungen beim Internetbuchhändler 'Amazon.com') und Schlangen vor den Buchläden. Was EA aus dem Thema machen wird, ist noch nicht klar – neben der Unterstützung etlicher Plattformen denkt man laut über eine Online-Variante nach.

TOP 5

DREAMCAST

1. /* **Star Wars Episode 1: Racer** – THQ
   Obwohl Film und Video längst kein Thema mehr sind, schiebt sich der Lucasarts-Racer von Null auf Eins.
2. /* **Grand Theft Auto 2** – TAKE 2
   Nochmal Fahrspaß in den Charts: DMAs Gangster-Gaudi stiehlt sich auf die vorderen Plätze.
3. /* **Dead or Alive 2** – ACCLAIM
   Besser spät als nie: Endlich ist der Tecmo-Prügler als PAL-Fassung erhältlich – Dreamcast-Klopper danken's Acclaim mit guten Abverkäufen.
4. /1 **Resident Evil: Code Veronica** – EIDOS
   Nach zwei Monaten auf Platz 1 verliert Capcoms 128-Bit-Horror an Boden. Mutige Zocker sparen schon für "Dino Crisis".
5. /* **Mag Force Racing** – CRAVE
   Deutsches in den Charts: Der Namens- und Plattformwechsel scheint dem ehemaligen "Killer Loop" gut zu bekommen.

NINTENDO 64

1. /2 **Pokémon Stadium** – NINTENDO
   Das Arena-Gekloppe der bunten Monster kehrt ganz nach oben zurück. Nur "Pokémon Snap" könnte daran was ändern.
2. /* **Super Smash Brothers** – NINTENDO
   Ein Wiedereinstieg in die Top 5: Die Pikachu-Sucht verhilft selbst einem Comic-Beat'em-Up zu neuen Ehren.
3. /1 **Perfect Dark** – NINTENDO
   Noch nicht indiziert und daher immer noch ein Fall für die Charts: Rares Ego-Action steht hoch in der Gunst der N64-Fans.
4. /* **The New Tetris** – NINTENDO
   Dank günstigem Preis kehrt ein Klassiker zurück: Die simple Knobelei macht auch auf dem N64 Freude.
5. /* **Tonic Trouble** – UBI SOFT
   Und noch ein alter Bekannter dank Billigangebot. Schade, denn "Rayman 2" hätte die Platzierung eher verdient.

PLAYSTATION

1. /* **Tony Hawk Skateboarding (Platinum)** – ACTIVISION
   Kurz bevor der zweite Teil zum Chartsturm antritt, schafft die Budget-Version von "Tony Hawk" den Sprung an die Spitze.
2. /* **Ubik** – CRYO
   Wie Cryos übles Machwerk unter die Top 5 rutscht, ist uns schleierhaft. Selbst zehn Mark wären in diesen kruden Strategie-Titel schlecht angelegt.
3. /* **DSF All Star Tennis 2000** – UBI SOFT
   Das kommt davon, wenn man nicht über den Tellerrand guckt: Das Warten auf "Virtua Tennis" bzw. "Mario Tennis" würde sich eher lohnen.
4. /* **Grand Theft Auto 2** – TAKE 2
   Auch auf der Playstation organisiert sich die Kriminalität. Autoklauen macht nicht nur in 128 Bit Spaß.
5. /* **Frontschweine** – INFOGRAMES
   Infogrames Schweinkram platziert sich dank dicker Marketingkampagne und witziger Handlung in der Software-Hitparade.

Quelle: Theo Kranz Versand

"Jet Grind Radio" mit Graffiti-Warnung



Wieder einmal sind in den USA die Befürchtungen groß, dass Videospiele zu einer Realitätsverschiebung der Benutzer führen. Diesmal erwischte es den poppigen Inline-Skate-Titel "Jet Grind Radio": Weil Ihr während der Fahrt durch Tokio Stadtmobiliar und Kraftfahrzeuge mit Euren Sprühbildchen verzieren könnt, hat das Spiel diverse Organisationen (z.B. den Verein ‚Keep America Beautiful') auf den Plan gerufen. Um zu verhindern, dass Dreamcast-Spieler nach einer Runde "Jet Grind Radio" die örtliche McDonalds-Filiale verunzieren, wird Sega den Titel mit Warnaufkleber veröffentlichen. Darauf heißt es: "Graffiti ist Kunst, dennoch ist es in vandalistischer Form betrieben ein Verbrechen. (...) Eine Verletzung der Gesetze kann eine Geldstrafe, Bewährung oder Gefängnis nach sich ziehen. Sega unterstützt in keiner Form realen Vandalismus."
Man darf gespannt sein, was auf dem nächsten Capcom-Prügler stehen wird...

Alles Lüge? Eidos im Visier der Finanzfahnder

Nachdem sich im vergangenen Monat die Gerüchte um einen Verkauf von Eidos verdichteten, ist in den letzten Wochen wieder Ruhe beim Lara-Publisher eingekehrt. Die Spekulationen begannen am 20. Juni mit einer Ankündigung der Briten über mögliche Übernahmeverhandlungen. Daraufhin kamen etwa ein Dutzend Firmen als Käufer ins Gespräch, darunter Microsoft, Ubi Soft, EA und Infogrames, die allerdings alle heftig dementierten. Dennoch profitierte Eidos von den Meldungen – die dümpelnde Aktie kam aus ihrem Dauertief und verzeichnete interessante Kursgewinne. Der Vorgang hat nun das Interesse der Londoner Finanzbehörde geweckt: Eidos steht im Verdacht, die Übernahmegerüchte vorsätzlich in die Welt gesetzt zu haben, um den eigenen Börsenwert zu erhöhen. Es wurde eine offizielle Untersuchung eingeleitet.

Black Beauty: Schwarzer Dreamcast in USA

In Japan ist sie schon eine Weile erhältlich, nun dürfen sich auch die Amerikaner eine Sega-Konsole in schickem, schwarzen Plastik zulegen. Das 'Dreamcast Sports Pack' wird für 220 Dollar (etwa 460 Mark) neben dem System ein schwarzes Joypad und die beiden Spiele "NBA 2K" und "NFL 2K" enthalten. Die geplante Veröffentlichung findet am 15. September statt, ob der kleine Schwarze zu uns kommt, ist ungewiss.



Dunkle Träume: Ab Mitte September gibt's die Sega-Konsole auch in schwarz. Allerdings nur in den USA.

Auch mit einer neuen Budget-Reihe sind uns amerikanische Sega-Fans um Längen voraus: Für schlappe 20 Dollar stehen die obigen Sporttitel, "House of the Dead 2", "Sega Bass Fishing" und "Sonic Adventure" bereits im Laden, weitere Spiele wie "Crazy Taxi" folgen im Oktober.



SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

September	Oktober	November
Virtua Tennis – Sportspiel	Space Channel 5 – Musikspiel	Alone in the Dark 4 – Action-Adventure
Tokio Highway Chall. 2 – Rennspiel	Sega Extreme Sports – Sportspiel	Stupid Invaders – Adventure
Rush 2049 – Rennspiel	Urban Chaos – Action-Adventure	Tony Hawk Pro Skater 2 – Sportspiel
ISS 2000 – Sportspiel	Excitebike 64 – Rennspiel	Banjo Tooie – 3D-Jump'n'Run
Chase the Express – Action-Adventure	Pokémon Puzzle Attack – Puzzlespiel	Blade – Actionspiel
Rayman 2 – 3D-Jump'n'Run	Aladdin 3D – 3D-Jump'n'Run	Tekken Tag Tournament – Beat'em-Up
Spider-Man – Actionspiel	Flintstones – Rennspiel	Ridge Racer 5 – Rennspiel

X-Box: Entwickler-Kits mit Interact-Controller

Microsoft hat diesen Monat mit der Auslieferung der X-Box-Entwickler-Hardware begonnen. Das Betriebssystem des XDK (X-Box Development Kit) besteht aus einem radikal beschnittenen Windows 2000, die grafische Benutzeroberfläche X-Box-Dashboard unterscheidet sich komplett vom bekannten PC-Windows. Für Überraschung in der Spielergemeinde sorgte der Controller, der dem XDK beilag: Interacts Hammerhead erinnert an Sonys Dual-Shock, besitzt aber zwei zusätzliche Tasten. Microsoft dementierte jedoch, dass der hauseigene Controller ähnlich aussehe – zudem fehle dem Hammerhead ein Memory-Card-Einschub.

MAN!AC-Gewinnspiel: Mit "Grind Session" in die Halfpipe

In Zusammenarbeit mit Sony können wir Euch einen echten Trendsport-Leckerbissen bieten: Gewinnt ein "Grind Session"-Paket, bestehend aus dem gleichnamigen Spiel, einer Playstation sowie einem limitierten und nicht im Handel erhältlichen Playstation-Skateboard. Als Trostpreise winken zudem weitere "Grind Session"-Silberlinge plus ein paar abgefahrene 'Finger-Skates'.

Um zu gewinnen, müsst Ihr drei der Bands nennen, die zum punkigen "Grind Session"-Soundtrack beigetragen haben.

Eine Lösungs-Postkarte geht bis 15. Oktober an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Grind Session
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



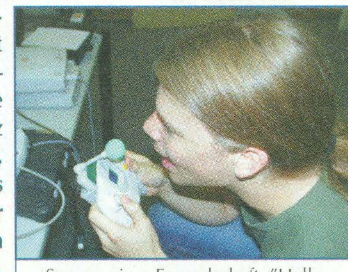
Unter der Lupe: Pikachu-N64 ab 15. September erhältlich

Während wir weiter auf die Next-Generation-Beiträge seitens Nintendo warten, wird der Pokémon-Boom munter ausgeschlachtet: Mit dem "Pikachu Nintendo 64" durften wir diesen Monat das neueste Produkt findiger Recycling-Strategen in den Händen halten.

Für 250 Mark bekommt Ihr die 64-Bit-Konsole mit den üblichen Spezifikationen, aber brandneuem Gehäuse. Das Gerät wurde verbreitert und der Modulschacht nach links versetzt, um einem Relief von Pokémon-Superstar Pikachu Platz zu machen. Statt über den gewohnten Schieber schaltet Ihr die Konsole nun durch Drücken eines Pokéballs an, die Reset-Taste hat sich als Pikachus rechter Fuß getarnt. Um verwirrten Anrufen bei der Nintendo-Hotline vorzubeugen, ist die Taste mit einem Aufkleber markiert. Ein dunkelblaues Joypad ist dem System beigelegt. Übrigens könnt Ihr in Deutschland das "Pikachu Nintendo 64" nur in blau-gelb erstehen: Die giftorange Variante wollte man dem einheimischen Markt nicht zumuten.



Sprachgesteuerte Spiele sind die zukünftige Mordursache Nummer 1: **Unglaublich, was die Redaktion durch Segas Kaulquappen-Simulator "Seaman" alles ertragen musste. Nicht nur, dass Colin wegen seinem schuppigen Freund die Arbeit ewig liegen ließ – sein stundenlanges englisches Geplapper und die darauf folgenden Kommentare seines virtuellen Freundes trieben die Bürokollegen zur Weißglut. Dabei war Colins Akzent nicht mal das Schlimmste – an der Konzentration nagte hauptsächlich der Wortschatz unseres Heavy-Metal-Freaks, der sich vornehmlich aus berüchtigten 'Four Letter Words' speiste. Was will man schon von jemand erwarten, der sein Haustier 'Ozzy' nennt...**


Szenen einer Freundschaft: "Hello, Ozzy. Are you hungry? Ozzy? OZZY? F*** you bloody fish."



Der Würfel

Jetzt ist's raus: Nintendos Next-Generation-Konsole heißt 'Game Cube' und wird Mitte 2001 mit fünf Titeln in Japan veröffentlicht. Erste Eindrücke.







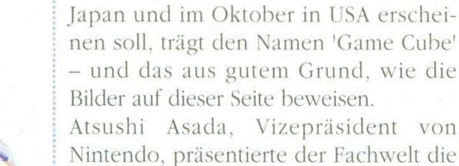




Neben einer Bühnen-Performance bot Nintendo auch Design-Legende Shigeru Miyamoto auf



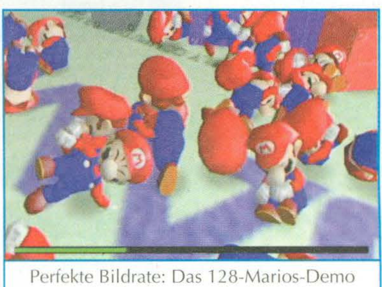




Trotz wildester Spekulationen hielt sich Nintendo stets bedeckt über den N64-Nachfolger und potenziellen PS2-Killer 'Dolphin'. In einer Pressekonferenz vor Beginn der Hausmesse Spaceworld ließ Big N die Bombe platzen: Das 128-Bit-Next-Generation-System, das erst Mitte 2001 in Japan und im Oktober in USA erscheinen soll, trägt den Namen 'Game Cube' – und das aus gutem Grund, wie die Bilder auf dieser Seite beweisen.

Atsushi Asada, Vizepräsident von Nintendo, präsentierte der Fachwelt die Konsole mit den Worten: "Ladies und Gentlemen, hier ist Nintendos Spielemaschine des 21. Jahrhunderts". Zwei Zauberer ließen auf der in Nebel gehüllten Bühne sechs Schauspieler erscheinen, fünf von ihnen hielten die erstaunlich kleinen Game Cubes (15 cm breit, 11 cm hoch, 16,1 cm tief) in den Farben lila, rosa, schwarz, gold und silber. Anschließend wurde dem Publikum auf einer Großleinwand ein Technik-Demo gezeigt, das einige der berühmtesten Charaktere in strahlender 128-Bit-Optik auferstehen ließ. In dem kaum eine Minute langen Video waren neben Ausschnitten einer "Pokémon"-Party, "Wave Race", "Star Wars" und "Zelda" auch die Figuren Mario, Luigi, Joanna Dark und Samus zu sehen. Nach dem Film wurde das Wort an Genyo Takeda, dem Leiter von Nintendos interner Entwicklungsabteilung übergeben: "Der Fokus des Nintendo Game Cube liegt auf dem Spiel, er ist die ultimative TV-Spielmaschine – die erste seiner Art." Weiter erklärte Takeda, dass Nintendo es den Software-Entwicklern so leicht wie möglich machen will, das Optimum aus der neuen Konsole herauszuholen. Bei der Architektur der Hardware habe man sich darauf konzentriert, leistungsfressende Engpässe zu beseitigen und die Programmierung zu vereinfachen.

Als nächstes stellte Takeda das Speichermedium des Game Cube vor: In Kooperation mit Matsushita entwickelte



Perfekte Bildrate: Das 128-Marios-Demo stellte die Leistungsfähigkeit des Game-Cube unter Beweis.

Nintendo einen Silberling mit acht Zentimeter Durchmesser, auf dem 1,5 Gigabyte Platz finden. Das bedeutet, dass Nintendo nach der Absage an DVD-Filmwiedergabe nun generell einem Laufwerk mit DVD-Spezifikationen abgeschworen hat. Mit dem Medium (ein Viertel größer als eine Minidisc, ein Drittel kleiner als eine CD-ROM) ist die Zukunftsperspektive klar: Nintendo will einen neuen Standard etablieren, der sowohl für Heimkonsolen als auch Handhelds gelten soll. Um Raubkopierern das Handwerk zu legen, bringt Matsushita zudem die hauseigene Kopierschutztechnologie ein.

Auch auf Accessoires und Zusatzperipherie wurde bei der Pressekonferenz eingegangen: Die Speicherkarte aus weißem Plastik birgt vier Megabit Flash-Memory, durch einen speziellen Adapter können zudem handelsübliche Matsushita-SD-Speicherkarten verwendet werden, auf denen ganze 64 Megabyte Daten unterkommen. Eine hochwertige Verbindung zum Fernseher erfolgt über das sog. 'Digital Video Cable' (wahrscheinlich ein Kabel mit RGB- bzw. YUV-Komponenten-Anschlüssen). Auch





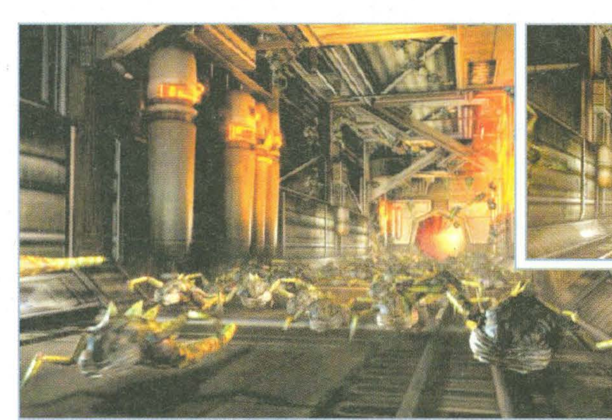




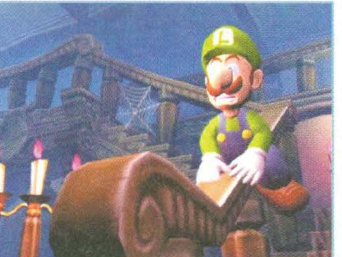


Game-Cube-Peripherie von links nach rechts: Das 'Digital Video Cable' ermöglicht einen hochwertigen Bildschirmanschluss (wir tippen auf RGB bzw. YUV-Komponenten); die Memory-Card fasst vier Megabit – wem das zu wenig ist, der verwendet einfach den Adapter für 64 Megabyte große Matsushita Flash-ROMs. An der

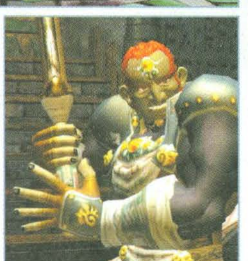
ist gefallen




Überraschung: "Metroid"-Heldin Samus feiert auf Nintendos 128-Bit-Konsole ihre Wiederauferstehung.

In einer Technikdemo stolperte Tollpatsch Luigi durch ein Geisterhaus



Miyamoto kann's nicht lassen: Auch Link und Ganon werdet Ihr auf dem Game Cube wiedersehen.

für die Online-Zukunft ist der Game Cube bestens gerüstet: Ein Einschub an der Unterseite des Gehäuses dient der Aufnahme eines 56K-Modems oder eines bis auf Farbe und Kabelbuchse identischen Netzwerkadapters.
Zur Vorstellung des Controllers wurde kein geringerer als Spielelegende Shigeru Miyamoto auf die Bühne gerufen. "Wir haben die Idee hinter dem N64-Controller beibehalten – einfache Bedienung, aber große Funktionsvielfalt." Exakter ausgedrückt: Das Game-Cube-Pad besitzt zwar acht Knöpfe, die große und mittig gelegene A-Taste dient aber als Haupt-Button. Auffällig ist vor allem die Umwandlung der ehemaligen 'C'-Knöpfe zu einem zweiten Analogstick auf der rechten Seite. Eine Rumble-Funktion ist in den Controller integriert – da das Pad-Kabel den Motor mit Strom versorgt, werden keine schweren Batterien benötigt. Als weitere Überraschung kann man den Game Boy Advance via Kabel mit dem Game Cube verbinden. Dadurch lässt sich das Handheld als Pad-Ersatz mit eingebautem Bildschirm benutzen. Bei strategischen Multiplayerspielen können so Kommandos gegeben werden, ohne dass der Konkurrent diese zu Gesicht bekommt.
Miyamoto beendete seine Präsentation mit einer "Super Mario 128"-Demo, die die Leistungsfähigkeit des Game Cube unter Beweis stellte. Auf dem Bildschirm rannten 128 Marios, dargestellt mit jeweils 700 Polygonen (entsprechend dem N64-"Mario"), auf einer Plattform umher. Trotz Interaktion der Klempnerhorde untereinander und mit 128 Kisten, realistischem Kollisions- und Physiksystem sowie Spezialeffekten auf den Polygonen sank die Bildrate nie unter 30 Bilder pro Sekunde.
So spät Nintendos Beitrag zur nächsten Videospielgeneration kommen mag – der Game Cube bringt scheinbar alle Voraussetzungen für einen imposanten Start mit: Gelungene Hardware-Architektur, sinnvolle Peripherie, überzeugende Leistungsdaten und nicht zuletzt weltweit beliebte Charaktere. Eine ausführliche Betrachtung der Leistungsdaten, weitere Spieletitel und womöglich schon eine Preisvorstellung findet Ihr in der nächsten MAN!AC. *sf*



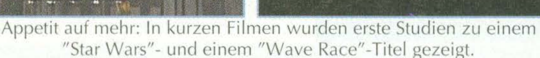
Auch der Game-Boy-Color-Nachfolger wurde auf der Pressekonferenz vorgestellt

***Wegen der** beeindruckenden Präsentation des Game Cube ging dessen kleiner Bruder beinahe unter: Auch der Game Boy Advance wurde während der Nintendo-Pressekonferenz zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Neben den bereits bekannten Fakten (siehe Seite 26) überraschte das 32-Bit-Handheld besonders durch die zwei zusätzlichen Schultertasten auf der linken bzw. rechten Oberkante. Der GBA wird in Japan am 21. März 2001 erscheinen und wahrscheinlich 9.800 Yen (200 Mark) kosten; zehn Starttitel sollen erhältlich sein. In die USA kommt der GBA im Juli 2001; wann wir in Europa mit dem kleinen Starken spielen dürfen, ist noch ungewiss.*

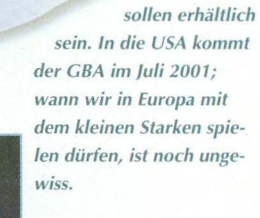




Keine neue Nintendo-Konsole ohne Pokémon: In einem Video trat Mauzi auf einer gut besuchten Monsterparty auf.

Appetit auf mehr: In kurzen Filmen wurden erste Studien zu einem "Star Wars"- und einem "Wave Race"-Titel gezeigt.





Unser topaktuelles, monatliches Magazin (48 Seiten) senden wir Ihnen auf Anfrage kostenlos zu!

PLAYSTATION

Titel	Artikelnr.	Preis
Alien: Wiedergeburt	ARTIKELNR.: SONYD862	DM 89.95
Driver 2 (Nov)	ARTIKELNR.: SONYD1250	DM 74.95
FIFA 2001 (Okt)	ARTIKELNR.: SONYD1297	DM 89.95
Final Fantasy 8 - Platinum	ARTIKELNR.: SONYD1276	DM 49.95
Formula One 2000 (Okt)	ARTIKELNR.: SONYD1260	DM 99.95
Gran Turismo 2 - Platinum	ARTIKELNR.: SONYD1269	DM 49.95
Landmaker	ARTIKELNR.: SONYD1332	DM 79.95
Medal of Honor: Underground	ARTIKELNR.: SONYD1300	DM 89.95
Parasite Eve 2	ARTIKELNR.: SONYD1188	DM 79.95
Rayman 2	ARTIKELNR.: SONYD687	DM 69.95
Spiderman	ARTIKELNR.: SONYD1061	DM 79.95
Street Scooters	ARTIKELNR.: SONYD1331	DM 79.95
Sydney 2000	ARTIKELNR.: SONYD1245	DM 99.95
Tenchu 2	ARTIKELNR.: SONYD1062	DM 79.95
TOCA World Touring Cars	ARTIKELNR.: SONYD1203	DM 89.95
Vanishing Point	ARTIKELNR.: SONYD1168	DM 89.95
Wild Rapids	ARTIKELNR.: SONYD1330	DM 79.95

DREAMCAST

Titel	Artikelnr.	Preis
Extreme Sports	ARTIKELNR.: DCDT 126	DM 89.95
F1 Racing Championship	ARTIKELNR.: DCDT 090	DM 89.95
F1 World Grand Prix II	ARTIKELNR.: DCDT 170	DM 89.95
Hidden & Dangerous	ARTIKELNR.: DCDT 115	DM 89.95
Kiss Psycho Circus	ARTIKELNR.: DCDT 136	DM 89.95
Metropolis Street Racer	ARTIKELNR.: DCDT 003	DM 89.95
Nightmare Creatures II	ARTIKELNR.: DCDT 133	DM 89.95
Arena	ARTIKELNR.: DCDT 158	DM 89.95
Starlancer	ARTIKELNR.: DCDT 143	DM 89.95
Sydney 2000	ARTIKELNR.: DCDT 131	DM 99.95
Ultimate Fighting	ARTIKELNR.: DCDT 140	DM 89.95
Vanishing Point	ARTIKELNR.: DCDT 121	DM 89.95
Virtua Athlet	ARTIKELNR.: DCDT 157	DM 89.95

NINTENDO 64

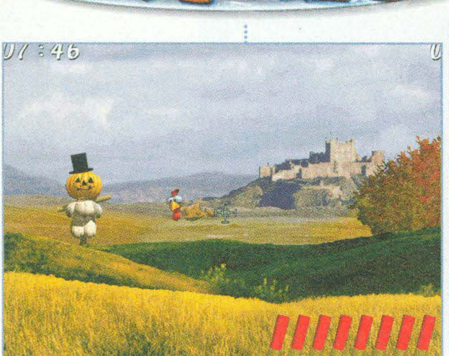
Titel	Artikelnr.	Preis
N64 Pokémon Edition	ARTIKELNR.: N64 HD 012	DM 249.95
Donkey Kong 64	ARTIKELNR.: N64 DT 204	DM 99.95
Excitebike 64	ARTIKELNR.: N64 DT 255	DM 109.95
F1 Racing Championship	ARTIKELNR.: N64 DT 245	DM 109.95
Int. Superstar Soccer 2000	ARTIKELNR.: N64 DT 238	DM 109.95
Mario Party 2 (Okt)	ARTIKELNR.: N64 DT 253	DM 109.95
Perfect Dark	ARTIKELNR.: N64 DT 206	DM 119.95
Starcraft 64 (Nov)	ARTIKELNR.: N64 DT 178	DM 109.95
Turok 3 (uncut)	ARTIKELNR.: N64 DT 251	DM 99.95

GAMEBOY

Titel	Artikelnr.	Preis
XPloder	ARTIKELNR.: HARD 565	DM 69.95
Donkey Kong Country	ARTIKELNR.: GBC 263	DM 64.95
Harvest Moon 2	ARTIKELNR.: GBC 229	DM 59.95
Bond: Die Welt ist nicht genug	ARTIKELNR.: GBC 277	DM 69.95
Moorhuhnjagd	ARTIKELNR.: GBC 247	DM 64.95
Spiderman	ARTIKELNR.: GBC 268	DM 69.95
Tony Hawk's 2 (Nov)	ARTIKELNR.: GBC 269	DM 69.95

Lieferungen innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftrags-volumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: Bei Drucklegung noch nicht bekannt.





Bald auch für Playstation und Game Boy: Dank Kampagne der Boulevardpresse wurde die primitive PC-Ballerei "Moorhuhn" berühmt.



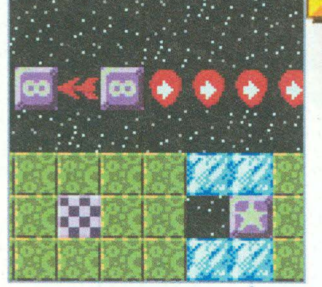


Factor 5 erledigt seit Jahren Auftragsarbeiten für LucasArts. Im Uhrzeigersinn: "Ballblazer Champions" (PS), "Rogue Squadron" und "Battle for Naboo" (N64).



Man spielt

Die Bedeutung Deutschlands in der Videospielentwicklung ist noch geringer als die im Fußball. Doch bei den heimischen Herstellern rührt sich was...

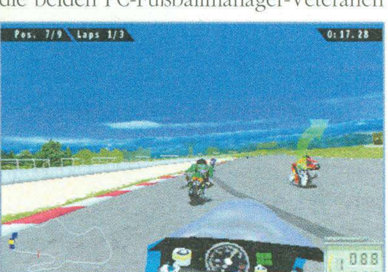



Nach "Puzzled" (oben) und "Familie Feuerstein" steigt Swing auf den Game Boy Advance um

Unser Land lebt von den Spieleexporten aus England, Japan und den USA wie Nordkorea von den Reislieferungen seines Bruderstaats. Kaum ein Entwicklerteam, das bei uns – geschweige denn international – Auffälliges zur Fütterung des Modulschachts oder CD-Laufwerks beigetragen hätte. Kaum eine deutsche Publisherfiliale, die in Eigenregie Produkte für die Mutterfirma an Land zieht oder in Auftrag gibt. Eine der wenigen rühmlichen Ausnahmen der jüngeren Vergangenheit ist Factor 5 – die Kölner zog's jedoch vor Jahren wegen besserer (und billigerer) Arbeitsbedingungen ins sonnige Kalifornien.

Woher kommt's, dass deutsche Kreative traditionell auf den PC fixiert sind und Playstation, N64 oder Dreamcast links liegen lassen? Der wichtigste Faktor ist sicherlich das liebe Geld und nicht etwa Inkompetenz oder Ideenmangel. Eine PC-Entwicklung lässt sich für kleine Teams erheblich einfacher und günstiger bewerkstelligen als die Herstellung von Konsolenspielen. Für die braucht man teure Development Kits – Zusatzhard- und -software, die von den Konsolenherstellern verkauft wird. Deutschland war zudem lange als reiner PC-Markt verschrien, viele einheimische Firmen unterschätzten in den vergangenen Jahren das Potenzial an Videospielern.

Die Trendwende liegt allerdings in der Luft: So entwickelten vergangenes Jahr die ehemaligen Amiga-Demoprogrammierer von FEB (Free Electric Band) das futuristische Rennspiel „Killer Loop" für Playstation und setzten erst vor kurzem mit der Dreamcast-Version nach. Auch die beiden PC-Fußballmanager-Veteranen



Mit ihrer Motorrad-Simulation "Extreme 500" wagte sich Ascaron zum ersten Mal ins Konsolenlager – mit magerem Erfolg.

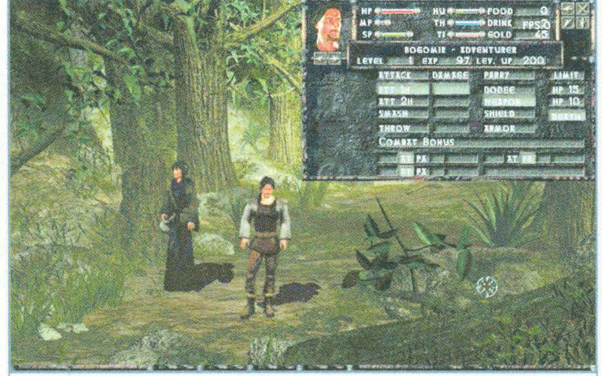
Ascaron und Software 2000 mischten im Playstation-Geschäft mit: Während erstere ihre PC-Motorradsimulation „Extreme 500" mit leidlichem Verkaufserfolg auf Konsole umsetzten, bediente das Eutiner



Deutsches auf Konsole

HERSTELLER	LETZTER TITEL	KOMMENDE TITEL	GEPLANTE PLATTFORM
Ascaron	Extreme 500 (PS)	Odin (Arbeitstitel, PS)	PS2, X-Box
Blue Byte	Jimmy Connors Tennis (SNES)	keine Ankündigung	PS2, X-Box
CDV	–	keine Ankündigung	PS, PS2, X-Box
Discreet Monsters	–	keine Ankündigung	PS, DC, PS2
FEB	Mag Force Racing (DC)	keine Ankündigung	PS2, X-Box
Neon	Janosch (GBC)	Pumuckl im Geisterschloss (GBC)	GBA, PS2
Ravensburger Interactive	Catan (PS)	Moorhuhnjagd (PS, GBC)	PS2
Software 2000	GZSZ Quiz (PS, GBC)	Bundesliga Manager X (PS2)	X-Box, GBA
Sunflowers	–	Technomage (PS)	DC, PS2
Swing Entertainment	–	Puzzled (GBC), Fam. Feuerstein (GBC)	alle
Topware Interactive	–	keine Ankündigung	PS, X-Box (angedacht)
Westka	–	Arcatera (DC), Heroes of Might&Magic 3 (DC)	PS2, X-Box
X-Ample	Mission Impossible (PS)	nur noch PC	–

Unternehmen Software 2000 den Massenmarkt. Das Billigprodukt zur gleichnamigen RTL-Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ spülte Geld in die Kassen und erhielt mit dem „GZSZ Quiz“ einen Nachfolger für die Sony-Konsole und den Game Boy. Seit der Erschließung des PC-Otto-Normalverbrauchers durch Budgettitel wie „Autobahn Raser“ oder „Moorhuhnjagd“ mit Unterstützung großer Boulevardzeitungen sehen die deutschen Hersteller ihre Chance, auch an Konsolen-Gelegenheitsspielern Geld zu verdienen. So wird Ravensburger Interactive nach der Brettspielumsetzung „Catan“ nun auch die stupide Federviehballerei auf Playstation und den Game Boy bringen, Software 2000 geht mit „GZSZ“ in die dritte Runde und plant den „Bundesliga Manager X“ für die PS2.



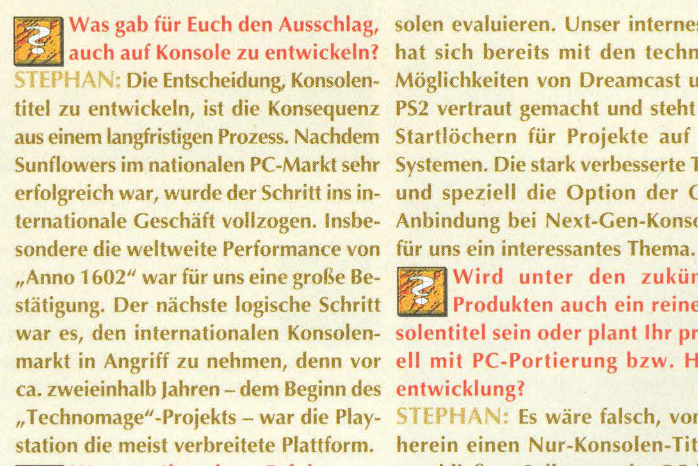
"Arcatera" und "Heroes of Might & Magic 3": Westka ist das rührigste deutsche Team, wenn es um den Dreamcast geht.

Deutsch

Nur wenige Entwickler gehen aber über die reine Konvertierung von PC-Titeln hinaus und programmieren exklusiv für Konsole. Das Risiko, dass sich die Ausgaben für das Design eines Spiels nicht rechnen, wird durch die Veröffentlichung mehrerer Versionen verkleinert, zudem kann man für einen Titel auf unterschiedlichen Plattformen gemeinsam werben. Auch „Technomage“, das verspätete Fantasy-Abenteuer der „Anno 1602“-Macher Sunflowers, ist so eine Hybridentwicklung, die gleichzeitig auf PC und Playstation vollzogen wird.

Einzig, wenn es sich um die kostengünstigere Herstellung von Game-Boy-Spielen dreht, sind die Deutschen wagemutiger. Vom Playstation-erfahrenen Team Neon („Tunnel B1“) wird gerade "Pumuckl 2" fertig gestellt, bei Swing Entertainment plant man mit „Animaniacs“, „Ein Land vor unserer Zeit“ und „Feivel, der Mauswanderer“ gleich drei Projekte für den Game Boy Advance. Auch Software 2000 hat sich bereits ein die Liste der Advance-Entwicker eingetragen.

Auch wenn momentan von deutscher Seite nur PC-Umsetzungen und Handheld-Spiele im Markt vertreten sind, die sich meist mit einer schillernden Lizenz schmücken, gibt es Grund zur Hoffnung. Mit der nächsten Konsolengeneration bekommen die einheimischen Firmen ein weiteres Mal die Chance, in den Videospielsektor einzusteigen. Und wie Ihr an der nebenstehenden Tabelle seht, erkennen einige ihre Chancen. *sf*



"Wir stehen in den Startlöchern"

„Technomage“-Projektleiter Stephan Winter (Sunflowers) über den Weg deutscher Entwickler vom PC zur Konsole.

Was gab für Euch den Ausschlag, auch auf Konsole zu entwickeln?

STEPHAN: Die Entscheidung, Konsolentitel zu entwickeln, ist die Konsequenz aus einem langfristigen Prozess. Nachdem Sunflowers im nationalen PC-Markt sehr erfolgreich war, wurde der Schritt ins internationale Geschäft vollzogen. Insbesondere die weltweite Performance von „Anno 1602“ war für uns eine große Bestätigung. Der nächste logische Schritt war es, den internationalen Konsolenmarkt in Angriff zu nehmen, denn vor ca. zweieinhalb Jahren – dem Beginn des „Technomage“-Projekts – war die Playstation die meist verbreitete Plattform.

Wartet Ihr den Erfolg von „Technomage“ ab oder plant Ihr schon jetzt einen weiteren Ausflug Richtung Konsole?

STEPHAN: Wir werden definitiv auch weiterhin für Konsolen entwickeln. Die Next-Generation-Konsolen bieten sehr gute Möglichkeiten, spannende, qualitativ hochwertige Spiele für den weltweiten Markt zu entwickeln.

Mit welchen zukünftigen Systemen liebäugelt Ihr momentan?

STEPHAN: Prinzipiell werden wir natürlich alle kommenden Konsolen evaluieren. Unser internes Team hat sich bereits mit den technischen Möglichkeiten von Dreamcast und der PS2 vertraut gemacht und steht in den Startlöchern für Projekte auf diesen Systemen. Die stark verbesserte Technik und speziell die Option der Online-Anbindung bei Next-Gen-Konsolen ist für uns ein interessantes Thema.

Wird unter den zukünftigen Produkten auch ein reiner Konsolentitel sein oder plant Ihr prinzipiell mit PC-Portierung bzw. Hybridentwicklung?

STEPHAN: Es wäre falsch, von vornherein einen Nur-Konsolen-Titel auszuschließen. Sollte uns der PC bei der Entwicklung ‘hemmen’, ist ein reiner Konsolentitel eine Option. Grundsätzlich streben wir aber die Multiplattformebene an. Gerade im Hinblick auf unseren deutschen Heimatmarkt ist es uns wichtig, weiterhin sowohl PC, als auch Konsole bedienen zu können.



Lange angekündigt: "Technomage" kommt noch dieses Jahr auf die Playstation.

Teutonen-Taktik:

Bevor sich Ascaron der nächsten Konsolengeneration zuwendet, wird von den Güterslohern Ende des Jahres ein letztes Mal die alte Playstation bedient. Unter dem Arbeitstitel „Odin“ entsteht ein Fantasy-Actionspiel mit taktischen Elementen. Als General einer von vier rivalisierenden Königinnen treibt Ihr Steuern ein, kauft Artilleriewaffen und heuert Magier und Erfinder an, um anschließend die gegnerischen Armeen von der Karte zu fegen. Neben Duellen mit KI-Gegnern sollen Gefechte zwischen bis zu vier menschlichen Taktikern möglich sein.



Fantasy-Reich statt Fußballstadion: Von Ascarons "Odin" gibt's erst ein paar Renderbilder.

Coming Now

September (USA)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Danger Girl	THQ Action-Adventure	
	Panzer General Assault	Mindscape Strategie	
	Galaga: Destination Earth	Hasbro Interact. Action	
	Incredible Crisis	Titus Genre-Mix	
	Chrono Cross	Square Rollenspiel	
	Cannon Spike	Capcom Action	
	Dark Angel	Metro 3D Actionspiel	
	Legend of the Blademasters	Ripcord Rollenspiel	
	4x4 Evolution	Take 2 Rennspiel	
	Mia Hamm Soccer 64	Southpeak Sport	
	Pokémon Puzzle League	Nintendo Puzzlespiel	
	Polaris Snocross	Vatical Rennspiel	

Oktober (USA)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	MoH: Underground	Electronic Arts Ego-Shooter	
	The Grinch	Konami Action-Adventure	
	HBO Boxing	Acclaim Sport	
	Stupid Invaders	Ubi Soft Adventure	
	Jet Grind Radio	Sega Rennspiel	
	Austin Powers: Mojo Rally	Take 2 Rennspiel	
	Batman Beyond	Kemco Jump'n'Run	
	Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo Action-Adventure	

September (Japan)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Bakuryu	Fujimic Kajak-Rennspiel	
	Bearufales	Sony Action-RPG	
	Blade Arts	Enix Action-Adventure	
	Dino Crisis	Capcom Action-Adventure	
	Sakura Wars 2	Sega Strategie	
	Despiria	Atlus Rollenspiel	
	Mysterious Dungeon 2	Chunsoft Rollenspiel	
	Pro Baseball Gekkikuran	Square Sport	
	Wild Wild Racing	Imagineer Rennspiel	
	Gundam G-Saviour	Sunrise Mech-Taktik	

Oktober (Japan)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	EX Driver: Zero	Bandai Rennspiel	
	Pop'n Music 4	Konami Musikspiel	
	Super Black Bass 64	Starfish Angelspiel	
	SSX	Electronic Arts Sport	
	Moto GP	Namco Rennspiel	

Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



Threads of Fate



Starre Sicht: In den Dungeons und Freiluftabschnitten ist die Perspektive festgelegt, nur in einigen Häusern der Stadt dürft Ihr die Kamera manuell um Eure Helden rotieren lassen.



Square auf Abwegen: Nach "Brave Fencer Musashinden" (siehe Randspalte) wagt sich der japanische Rollenspielexperte mit "Threads of Fate" erneut an ein reinrassiges 3D-Action-Adventure. Im Land der aufgehenden Sonne bereits vor einigen Monaten als "Dewprism" veröffentlicht, begeben sich jetzt auch westliche Fantasyfans auf die Jagd nach dem legendären, namensgebenden Artefakt. Das mächtige 'Dewprism' verleiht seinem Besitzer gottgleiche Kräfte und schlummert deshalb – vor Missbrauch gut geschützt – an einem geheimen Ort. Wahlweise in der Rolle des jungen Gestaltwandlers Rue oder der energischen Zauberin Mint macht Ihr Euch auf die Suche nach dem magischen Relikt. Beide streben aus unterschiedlichen Gründen nach der Macht: Die freche Prinzessin Mint wurde wegen Ihres absolut unhöfischen Benehmens bei der Thronfolge von Ihrer jüngeren Schwester übergangen und sinnt auf Rache. Rue wiederum möchte seine Geliebte, die einst von einem mysteriösen Unhold ermordet wurde, mit der göttlichen Kraft ins Reich der Lebenden zurückholen. Je nach Charakterwahl steht Euch eine differenzierte Hand-



Gute Nerven gefordert: Nur mit zielgenauen Sprüngen meistert Ihr die fiesen Hüpfpassagen – hier mal ausnahmsweise in 2D.





Prinzessin in Aktion: Nur durch das Anwenden der gegnerischen Fähigkeiten wächst Euer Magiepunktekonto.



Verwandlungskünstler Rue: In Skelettgestalt teilt Ihr mächtig Prügel aus (oben). Im Menü begutachtet Ihr alle erlegten Monster.

lung bevor. Zwar treffen die Zwei im Verlauf ihrer Reise mehrfach aufeinander, ein Wechsel der Spielfiguren ist jedoch nicht möglich. Ausgangspunkt beider Abenteuer ist das friedliche Städtchen Carona. Von hier aus duchforstet Ihr gefährliche Wälder, verwunschene Tempelruinen und feurige Lavahöhlen. Zwischendurch kehrt Ihr immer wieder in die Stadt zurück, um den gesprächigen Einwohnern nützliche Hinweise zu entlocken, Euch mit neuester Rüstung und Waffenkraft auszustatten oder ein erholsames Schläfchen im Gästehaus zu halten.

Die Besonderheit von "Threads of Fate" liegt in den individuellen Fähigkeiten der Helden: Zu Beginn beharken beide die zahlreichen Ungeheuer nur mit einem kleinen Repertoire an Schlägen. Erledigte Gegner hinterlassen sogenannte 'Monster-Coins'. Einmal aufgesammelt, stehen Euch die jeweiligen Kräfte von Wolfshund, Skelett oder fleischfressender Pflanze zur Verfügung. Mit den Münzen mutiert Gestaltwandler Rue auf Knopfdruck zu dem gewünschten Ungetüm. So überwindet er als Orang-Utan dank Affen-Sprungkraft tiefe Schluchten oder zertrümmert in Gestalt eines dicken Riesen mit einem gigantischen Hammer zuvor unbewegliche Felsbrocken. Mint hingegen absorbiert die Zauberkraft Ihrer Feinde. Unterteilt in acht Elementarklassen wie Wasser- oder Erdmagie stehen Ihr nach und nach immer mehr Zaubersprüche zur Verfügung. Auch sie nutzt die neuen Fähigkeiten nicht nur im Kampf, sondern setzt sie zur Lösung zahlreicher Rätsel ein: Nachdem Ihr z.B. einem Lavaspucker den Feuerzauber abgenommen habt, schmelzt Ihr eine hinderliche Eisbarriere oder bringt mit einem Tornadospruch eine stehende Windmühle zum Rotieren. Neben Schlagkraft und Kombinationsgabe wird in kniffligen Sprungpassagen auch Euer Fingerspitzengefühl gefordert. Ereilt Euch der Tod, dürft Ihr durch den Einsatz großzügig verteilter 'Continue'-Münzen am Ort des Scheiterns weiterspielen – gespeichert wird dagegen nur im Dorfgasthaus. "Threads of Fate" richtet sich dank unkomplizierter Handhabung vor allem an Genre-Neulinge und jüngere Semester. Die lineare Story bleibt stets überschaubar und ist im Vergleich zur eher düsteren Square-Verwandschaft "Final Fantasy 8" oder "Vagrant Story" fröhlich und friedlich gehalten. Die Grafik gefällt mit abwechslungsreichen und detaillierten Texturen sowie sauber animierten Figuren. Die musikalische Untermalung fällt, im Vergleich zu oben genannten Perlen, durch die simplen Dudelmelodien jedoch deutlich ab. Wer lieber umfangreiche Charakterwerte verwaltet und riesige Welten erforscht, dürfte vom übersichtlichen "Threads of Fate" enttäuscht sein, zumal die Spielzeit mit 20 Stunden (zehn pro Held) ebenfalls recht knapp bemessen ist. *cg*



Eine Frage der Taktik: Die Obermotze sind zwar allesamt recht knackig, mit der richtigen Methode aber leicht zu besiegen.



Auf FMVs und Sprachausgabe müsst Ihr verzichten – alle Zwischensequenzen laufen in Spielgrafik und mit Textboxen ab.

Squares erstes

Action-Adventure in der dritten Dimension, "Brave Fencer Musashinden", eroberte vor zwei Jahren die Herzen japanischer und amerikanischer Zocker. Wie Mint und Rue konnte auch Held Musashi mit Hilfe seines magischen Schwerts die Fähigkeiten seiner Gegner absorbieren und gegen sie einsetzen. Weitere Parallele: Auch "Threads of Fate" wird nicht für den europäischen Markt umgesetzt.



„Brave Fencer Musashinden" wurde in MAN!AC 10/98 mit 82% Spielspaß bewertet.





Masse statt Klasse: Die meisten Gegner sind sehr leicht zu knacken und werden nur durch stetiges Wiederauftauchen zur Gefahr.

Chrono Cross

Leider **bleibt der europäischen Rollenspielgemeinde auch bei "Chrono Cross" nur der Weg zum nächsten Importhändler. Zugunsten von Titeln wie "Front Mission 3", "Parasite Eve 2" und natürlich "Final Fantasy 9" verzichtet Square auf eine PAL-Umsetzung des Fantasy-Spektakels. Wenigstens lässt das hierzulande steigende Interesse an handfester Rollenspielkost Hoffnung für die nächste Konsolengeneration aufkeimen. Im Zeitalter von Dreamcast, Playstation 2, X-Box und Dolphin scheinen die Aussichten für weltweit veröffentlichte RPG-Perlen besser denn je – das Warten auf die ersten Online-Spiele der 'Next-Generation'-Konsolen verkürzen Square und Sony immerhin mit den Sahnestücken "Final Fantasy 9" und "Legend of Dragoon".**



Dramatisch: Die dynamischen Kamerafahrten setzen das Kampfgeschehen optimal in Szene.

Mit flinken Fingern stibitzt die fesche Räuberbraut Kid so manchen wertvollen Gegenstand

Es werde Licht: Selbst simpelste Zaubersprüche verwöhnen mit fulminanten Lichteffekten und Explosionen.

Zum Ende der 16-Bit-Ära verwöhnte Square die Rollenspielfans mit Titeln wie "Final Fantasy 6" und dem Zeitreisespektakel "Chrono Trigger". Am Vorabend der 32-Bit-Generation wiederholt die japanische Spieleschmiede diese Prozedur und bringt mit "Chrono Cross" die langersehnte Fortsetzung des alten Super-Nintendo-Klassikers in die USA.

Nostalgische Fans erkennen bereits in den ersten Szenen des Spiels die Parallelen zum altehrwürdigen Vorgänger – nach einem kurzen Traum springt Hauptdarsteller Serge aus der heimeligen Schlafstätte und eilt wie 16-Bit-Kollege Crono über den Marktplatz, um sich mit seiner Freundin zu treffen. Doch die traute Zweisamkeit der beiden wird abrupt gestört. Ein unerklärliches Phänomen reißt den unglücklichen Serge aus seiner gewohnten Realität und verschlägt den Jungen in eine Paralleldimension, die seiner Heimat bis aufs Haar gleicht. Mit dem Unterschied, dass der kleine Serge hier bereits im zarten Alter von sieben Jahren im Meer ertrunken ist. Als der verwirrte Held sein eigenes Grab besucht, wird er von einer Rittertruppe attackiert, die den 'Geist' im Auftrag ihres Herrn gefangen nehmen sollen. Glücklicherweise hilft Euch die hübsche Räuberdame Kid im Kampf gegen die Schurken und schließt sich Euch danach an. Zusammen reisen die beiden in die nahe gelegene Stadt Termina, um eine Erklärung für Serges unbegreifliche Teleportation zu finden. Auf der Suche nach Antworten legen sich die Helden mit dem ruchlosen Tiermenschen Lynx an, erfahren jedoch im Gegenzug mehr über die Hintergründe der Dimensionsreise.

Später dürft Ihr an bestimmten Stellen zwischen den Welten hin und her wandern, was für die Lösung der zahlreichen Questen unabdingbar ist. Auf der Suche nach seltenen Heilmitteln und versteckten Informationen grast Ihr die Dungeons in der jeweiligen Parallelwelt ab. Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, sucht Ihr in der anderen Existenzebene nach einer Lösung für das Problem. Natürlich bleibt Ihr beim Erforschen der ausladenden Render-Verließe nicht ungestört, lästige Zufallsbegegnungen wie bei anderen Genrevertretern habt Ihr

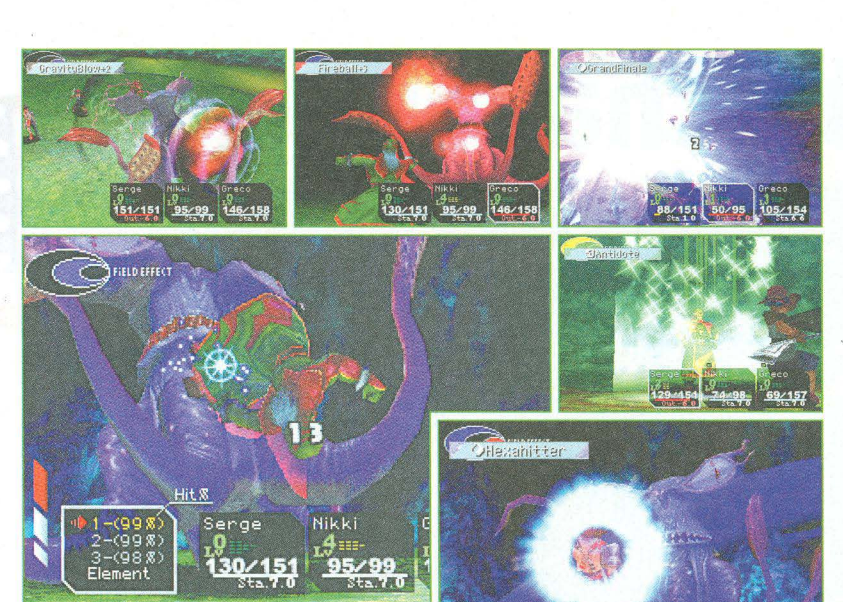


Auf der Oberwelt wandert Ihr wie im 16-Bit-Klassiker "Chrono Trigger" ohne lästige Zufallsbegegnungen von Ort zu Ort

Die teilweise riesigen Monster streifen offen sichtbar durchs Terrain. Ihr dürft selbst entscheiden, wann Ihr Euch in den Kampf stürzt.



Malerische Strände und verwinkelte Städte bieten Gelegenheit zum entspannten Plausch unter Freunden



Im Clinch mit der Hydra: Nur durch geschicktes Kombinieren von Nahkampfattacken und Zaubern bleibt Ihr siegreich.

allerdings nicht zu befürchten. Die Gegner schleichen genau wie Eure Helden im flotten Polygon-Gewand durch die aufwändigen Kulissen, nur wer freiwillig in den Feind hineinrennt, provoziert eine Keilerei. Dabei stellt sich Eure maximal drei Helden umfassende Kampftruppe der übelriechenden Monsterhorde im gewohnten Echtzeit-Terrain; die Umgebung wird jedoch durch zahlreiche Elemente wie Fackeln, Lampen oder Wasserläufe aufgepeppt.
Anders als in üblichen Rollenspiel-Gefechten prügelt Ihr nicht einfach drauflos, sondern wählt aus Attacken in drei verschiedenen Stärken. Je schwächer der Angriff, desto höher ist die Trefferwahrscheinlichkeit und desto weniger belastet die Technik Eure Kondition. Durch erfolgreiche Schlagserien steigert Ihr Euer Element-Level, mächtige Zaubersprüche sind die Folge. Ihr wählt aus einem reichhaltigen Spruchrepertoire, welches Ihr Eurem Helden vorher in den Ranzen gepackt habt. Für jedes Element-Level haben die Charaktere unterschiedlich viel Platz, einmal gezauberte Sprüche sind für den Rest des Kampfes unbrauchbar. Durch fleißigen Magie-Einsatz verletzt Ihr nicht nur die Gegner, sondern beeinflusst auch Eure Umgebung. Wer ständig das Feuer-Element verwendet, schwächt die Wasserkraft der Gegend und stärkt gleichzeitig nachfolgende Flammenzauber. Dieser 'Field-Effect' wird durch drei Kreise in der Bildschirmecke symbolisiert. Haben diese die gleiche Farbe, ist der Weg frei für besonders mächtige Summon-Sprüche. Leider pfuschen Euch die Gegner beim Auffüllen der Zauberleiste ins Handwerk, weswegen taktisches Vorgehen im Kampf gefragt ist. Dazu gehören auch die famosen 'Dual Tech'-Manöver, die alten Veteranen noch aus "Chrono Trigger" bekannt sind. Bestimmte Spielfiguren können so ihre Fähigkeiten vereinen und gemeinsam zu vernichtenden Spezialattacken ausholen. Die passende Bewaffnung lasst Ihr in der nächsten Schmiede aus erbeuteten Materialien zusammenbauen. Die Rohstoffe für Waffen, Rüstungen und hilfreiches Zubehör plündert Ihr von den Überresten besiegter Gegner.
Habt Ihr Euer Waffenarsenal aufgestockt, führt Euch die Einkaufstour zum Magie-Laden. Hier gibt's die verschiedensten Elementarzauber zum günstigen Preis. Feuerbälle, Heilsprüche oder Eislanzen lassen sich im Dutzend billiger erstehen und gleich in den Magietornister der Charaktere packen. Aufgrund der riesigen Anzahl an Protagonisten müsst Ihr dem Magiehändler ziemlich viel Geld in den Rachen werfen: Etwa 40 Figuren wollen schließlich vernünftig ausgerüstet werden. Zwar könnt Ihr beim ersten Mal nicht alle Helden finden, doch dadurch lohnt sich ein erneutes Durchspielen umso mehr. Versüßt wird Euch dies durch die opulente Grafik, die mit detaillierten und teils animierten Hintergrundgrafiken überzeugt. In den Gefechten lassen selbst kleinste Zauber den Bildschirm erbeben und dank dem innovativen Kampfsystem macht auch das hundertste Scharmützel noch Spaß. Untermalt wird das Ganze von einem harmonischen Soundtrack, der die Stimmung der jeweiligen Szene gut einfängt und nur bei den Kämpfen etwas hektisch wird. *dm*

Staralluren: Rocksänger Nikki besinnt sich auf die alten Tugenden seiner Zunft und zerdeppert in echter Heavy-Metal-Manier seine Gitarre auf dem wehrlosen Monsterschädel.



Renderpracht: Die Sequenzen sind nicht so häufig wie in "Final Fantasy", dafür aber sehr stimmungsvoll.

Spielspaß **91%**

SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Square
D-RELEASE
nicht geplant

Geniales Fantasy-Spektakel mit brillanter Optik, spannender Geschichte, Dimensions-Reisen und zahlreichen Geheimnissen.





AB 12

Trigger-Happy:

1995 stieß Square mit dem Zeitreiseabenteuer "Chrono Trigger" ihr damals aktuelles "Final Fantasy 3" vom Rollenspielthron. Mit wegweisender Optik machte der Super-Nintendo-Titel sogar der damaligen 32-Bit-Konkurrenz noch was vor und beeindruckte die Rollenspielwelt mit zahlreichen Innovationen wie Kombinationsattacken, dem Verzicht auf Zufallsbegegnungen und der fesselnden, "Zurück in die Zukunft"-inspirierten Geschichte. Das MAN!AC-Testlabor bescheinigte dem US-Import damals 92% Spielspaß.





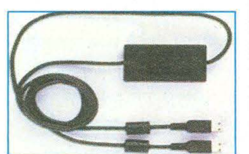


"Chrono Trigger" gefiel durch detaillierte Charaktere und das legendäre "Mode 7"-Rennen.

F355 Challenge

Ob das Linkkabel

auch in Europa erscheint ist noch ungewiss: Sega Deutschland konnte auf Nachfrage weder bestätigen noch verneinen, dass diese Peripherie bei uns veröffentlicht wird. Auch die hiesige Vertretung des Publishers Acclaim, der "F355 Challenge" außerhalb Japans vertreibt, zeigte sich ratlos. Allerdings ist in der aktuellen PAL-Preview-Version des Ferrari-Spektakels der Menüpunkt 'Cable Versus Play' noch enthalten – was weiterhin Hoffnung auf gelinkte Rennduelle macht.



Das Dreamcast-Linkkabel ist in Japan bereits seit längerem erhältlich. Unterstützt wird beispielsweise die Mech-Action "Virtual On Oratorio Tangram".



Blauer Himmel über Japan: Der Suzuka-Kurs existiert in kurzer und langer Variante.



Härtetest: Der vor Euch liegende Fahrer steigt so heftig in die Eisen, dass seine Reifen zu qualmen beginnen.

Ein roter Ferrari F355 in voller Pracht: Die Fahrzeugtexturen sind erstklassig.

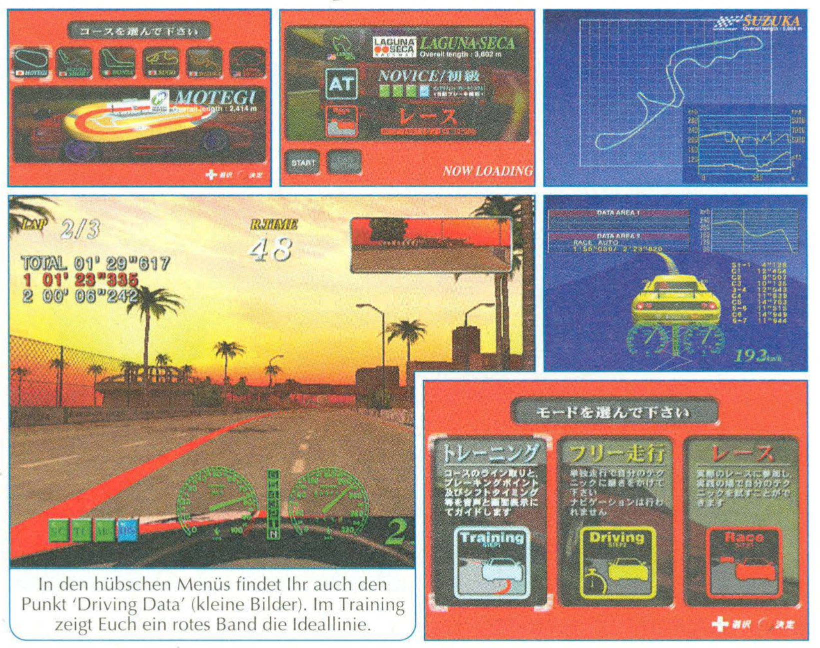
Rennspiel-Profi und Ferrari-Liebhaber Yu Suzuki erfüllt mit "F355 Challenge" allen Motorsport-Fans einen langgehegten Traum: Ihr dürft – einen Dreamcast vorausgesetzt – in das virtuelle Cockpit eines gleichnamigen 380-PS-Boliden steigen und auf insgesamt elf authentisch nachgebildeten Kursen (fünf davon müsst Ihr Euch erst verdienen) die vier Auspuffrohre kräftig röhren lassen. Kenner des Spielhallen-Automaten finden dabei im Arcade-Modus den adäquaten Zeitvertreib: Auf einer von sechs Strecken (u.a. Monza, Suzuka und Long-Beach) rast Ihr nicht nur mit sieben CPU-Konkurrenten um die Wette, sondern auch gegen ein gnadenloses Zeitlimit – Fahrfehler wirken sich dadurch doppelt fatal aus. Zum Glück stehen Euch auf Wunsch vier elektronische Rennhilfen zur Seite: Anti-Blockier-System, Stabilitäts- und Traktions-Kontrolle sowie das Intelligente Brems-Management greifen Euch während eines Wettbewerbs kräftig unter die Arme. Zu Beginn habt Ihr die Unterstützung bitter nötig, da "F355 Challenge" eine reinrassige Motorsportsimulation ist – Bleifuß und hektische Lenkmanöver befördern Euch unweigerlich ins Pistenaus. Nachdem Ihr die Kurse im Training (mit eingeblendeter roter Ideallinie) verinnerlicht habt, dürft Ihr die Fahrhilfen einzeln deaktivieren, von Automatik zu manueller Schaltung wechseln und Euch so langsam an die reale Rennsportwelt herantasten. Die sensible Analog-Steuerung bereitet Euch anfangs einige Probleme, nach längerer Spieldauer wollt Ihr diese Eigenheit allerdings nicht mehr missen, zum Beispiel wenn Ihr die italienischen PS-Monster millimetergenau durch die Kurven jagt. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig ist die Ansicht während eines Rennens: Euch steht einzig und allein die Helmkamera zur Verfügung, die das Geschehen zwar erheblich realistischer und dynamischer einfängt, dafür aber intensivere Übung als eine Verfolgerperspektive erfordert.

In der zweiten Spielvariante, dem Championship-Modus, dürft Ihr Eure Ausdauer unter Beweis stellen: Anstatt auf nur einem Kurs anzutreten, müsst Ihr nacheinander alle sechs Arcade-Strecken meistern. Je nach Platzierung erhaltet Ihr dabei Meisterschaftspunkte gut geschrieben – nach dem finalen Rennen in Long-Beach folgt die Endabrechnung.

Der letzte Einspieler-Modus ('Single Play') entspricht im Aufbau der Arcade-Variante – allerdings düst Ihr ohne Zeitlimit um die Kurven. Zudem dürft Ihr vor dem Rennen an Eurem Boliden diverse Einstellungen wie Heckspoilerneigung oder Bodenfreiheit vornehmen und so Eure Bestzeiten verbessern.



Das atemberaubende Himmelsschauspiel wird durch einen Zufallsgenerator inszeniert. Bei jedem Rennen ändern sich so die Lichtverhältnisse.

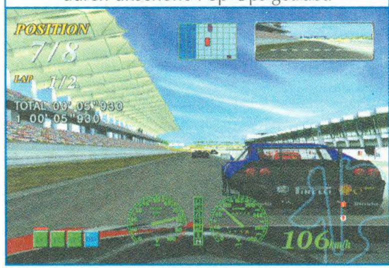


In den hübschen Menüs findet Ihr auch den Punkt 'Driving Data' (kleine Bilder). Im Training zeigt Euch ein rotes Band die Ideallinie.





Perfekt: Die grandiose Fernsicht wird weder durch kaschierende Nebelschwaden noch durch unschöne Pop-Ups getrübt.



Wollt Ihr gegen einen menschlichen Konkurrenten antreten, dann stehen Euch zwei Modi zur Wahl: 'Versus Play' und 'Cable Versus Play'. Während Ihr in Ersterem via Splitscreen absolut flüssig über die Rundkurse brettert, benötigt Ihr beim Zweiten ein Linkkabel, um zwei Dreamcast-Konsolen zu vernetzen (siehe Randspalte).

Unter dem Menüpunkt 'Driving Data' verbirgt sich schließlich eine Fahranalyse ähnlich der des Automaten: Erhaltet Ihr in der Spielhalle am Ende eines Rennens einen Ausdruck sämtlicher relevanter Daten, dürft Ihr bei der Heimversion die Statistiken am Bildschirm betrachten und gespeicherte Fahrten nochmals auf Fehler durchleuchten.

Obwohl "F355 Challenge" nur mit einem Wagentyp an den Start geht, motiviert Yu Suzukis Rennsimulation dank perfekter Steuerung und brillanter Optik ungeheuer. Das komplexe Fahrverhalten bietet enormen Spielraum für die Verbesserung der eigenen Fähigkeiten, bis man schließlich ohne Hilfen und mit stolzgeschwellter Brust über die wunderhübschen Pisten fegt. Untermalt wird das italienische Freudenfest von brüllenden V8-Motoren und kernigen 80er-Jahre-Hardrock-Stücken. Im Vergleich zu "Sega GT" ist "F355" trotz eindimensionaler Wagenwahl und nur einer Perspektive einen Tick besser. Ein Muss für alle anspruchsvollen Motorsport-Fans. *os*



89%

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Sega
D-RELEASE	Oktober

Anspruchsvolle Rennsimulation mit sensibler Steuerung und perfekter Optik, aber stark eingeschränktem Fuhrpark.

AB 6

Spawn





Grafik hui, Spielspaß pfui: Nur mit Hilfe der Endlos-Continues haben Solisten gegen die übermächtigen Obermotze im Edel-Look eine Chance.

Konnten sich Fans des tragischen Schattenhelden bisher nur in der Spielhalle bekriegen, beschert Hersteller Capcom Dreamcast-Besitzern nun eine technisch imposante Umsetzung des Naomi-Automaten.

Das Prinzip von „Spawn: In the Demon´s Hand" ist simpel: In diversen 3D-Arenen metzelt Ihr Euch als eine von insgesamt 36 Figuren aus der Comic-Vorlage durch Horden infernalischer Kreaturen. Zu Beginn stehen Euch dabei lediglich zwölf Charaktere zur Wahl, die restlichen werden nach und nach freigeschaltet. Alle Helden haben ihre individuelle Bewaffnung: Während Spawn mit seinem mächtigen MG bestens für den Fernkampf gerüstet ist, setzt Fiesling Curse bevorzugt auf einen überdimensionalen Flammenwerfer mit unschlagbarer Feuerkraft auf kurzer Distanz. Zudem sind in jeder Arena zahlreiche Fässer und Kisten versteckt, die nach ihrer Zerstörung nützliche Extrawaffen, Medipaks sowie Angriffs- und Verteidigungsboni preisgeben. Solisten versuchen, sich in verschieden Turniervarianten an die Spitze der Tabelle zu kämpfen oder nehmen es im 'Boss Attack Mode' mit den gigantischen Obermotzen auf. Der Schwerpunkt von „Spawn" liegt aber eindeutig auf Multiplayer-Spaß. Bei der 'Battle Royal' kämpfen maximal vier Spieler via Splitscreen bis zum letzten Mann oder treten im 'Team Battle Mode' jeweils zu zweit in sechs Spezial-Labyrinthen gegeneinander an.

Zwar kommt dank der erstklassigen Optik und dem fetzigen Heavy-Metal-Soundtrack die düstere Atmosphäre des Comics gut rüber, spielerisch ist „Spawn" jedoch entäuschend. Während von allen Seiten Gegner auf Euch einstürmen, habt Ihr dank mangelhafter Kameraeinstellungen keinen Überblick, kombiniert mit der Simpel-Steuerung ist strategisches Vorgehen quasi unmöglich. Lediglich die gelungen Mehrspielervarianten sorgen bei „Spawn"-Anhängern zeitweise für zünftigen Ballerspaß. *cg*



58%

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Capcom
D-RELEASE	November

Hektisches Arcade-Gekloppe – die misslungene Kamera schreckt trotz brillanter Optik selbst eiserne Fans der Comic-Serie ab.



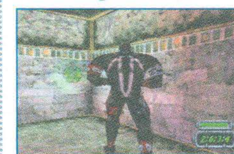
AB 12



Der 'Boss Attack Mode' ist auch zu zweit spielbar (oben). Zugunsten der konstanten Bildrate sind die Mehrspieler-Arenen grafisch schlicht.

Capcoms

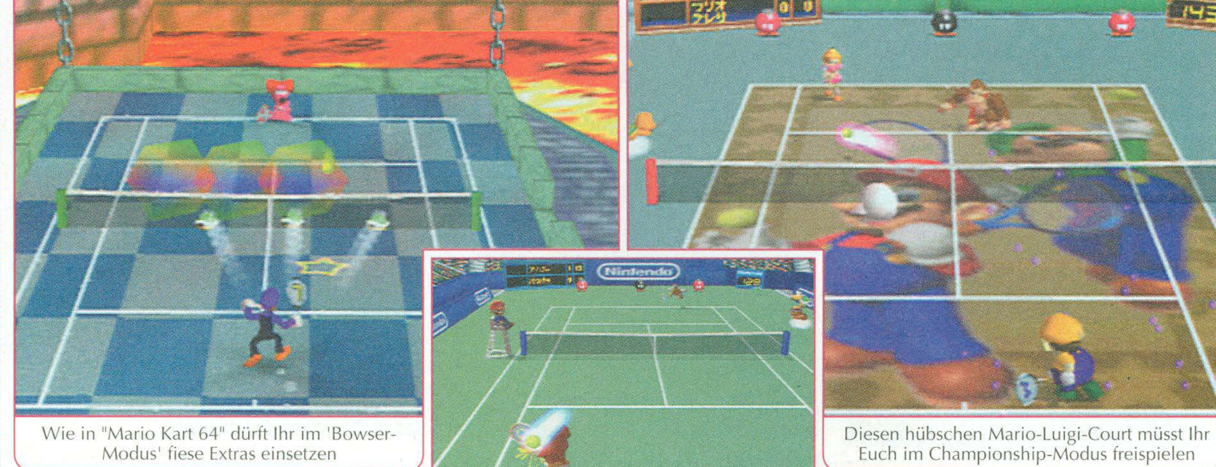
„Spawn" ist nicht der erste Versuch, Todd McFarlanes populäre Comic-Serie in virtuelle Welten zu bannen. Basierend auf der ebenso missratenen Verfilmung war 1998



Schnelles Geld mit zugkräftiger Lizenz: Sonys „Spawn" wollte dennoch kaum jemand haben.

Sonys „Spawn – The Eternal" ernsthafter Anwärter auf den Titel 'Schlechtestes Playstation-Spiel des Jahres'. Der unausgegorene Mix aus Prügelei und Action-Adventure heimste in MAN!AC 4/98 ganze 29% Spielspaß ein.

Mario Tennis



Wie in "Mario Kart 64" dürft Ihr im 'Bowser-Modus' fiese Extras einsetzen

Die Alternativ-Perspektive lässt sich sehr gut spielen und vermittelt einen dynamischeren Eindruck vom Geschehen auf dem Platz

Diesen hübschen Mario-Luigi-Court müsst Ihr Euch im Championship-Modus freispielen

N64-Sportprofis:

Der japanische Entwickler Camelot Software zeichnete bereits für einen anderen Toptitel rund um die bekannten Nintendo-Charaktere verantwortlich. "Mario Golf" (86% Spielspaß im MAN!AC-Test) begeistert wie der Tennis-Bruder mit liebevoller 'Niedlich-Optik' und perfekter Spielbarkeit. Wo bleibt "Mario Soccer"?





Kraftvolle Abschläge und gefühlvolles Einlochen: "Mario Golf" ist absolut empfehlenswert.

Dass die Nintendo-Maskottchen rund um den Klempner Mario alles andere als unsportlich sind, wissen N64-Besitzer bereits seit dem hervorragenden "Mario Golf". In ihrem neuesten Fitness-Abenteuer tauschen sie das exklusive Golf-Bag gegen einen Satz Tennisschläger. Insgesamt 16 Charaktere, darunter natürlich Mario, Donkey Kong und Prinzessin Peach, treten zum Schlagabtausch auf Rasen, Sand, Teppich oder Zement an. Allerdings haben sich neben den 'Guten' auch einige Bösewichte in das Aufgebot geschmuggelt: So mischen z.B. Wario und der erstmalig in einem Videospiel zu bewundernde Erzfeind von Luigi, Waluigi, kräftig mit. Die Racketschwinger unterscheiden sich deutlich in ihren Talenten: Während Yoshi den typischen Allrounder mimt, ist Obermotz Bowser ein langsamer Geselle mit hartem 'Bums', und Baby-Mario ein flinker Läufer, der nahezu jeden Ball ergattert. Darüber hinaus dürft Ihr vor der Partie entscheiden, ob Eure liebevoll gestalteten Nintendo-Helden als Links- oder Rechtshänder aufmarschieren, was einen Taktikansatz ins Spiel bringt.

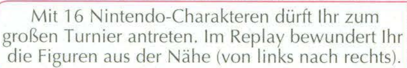
Euer Können stellt Ihr in fünf Spielmodi unter Beweis: Neben dem schnellen Vergnügen in einem 'einfachen' Einzel- oder Doppel-Match, versucht Ihr Euer Glück in einem Turnier, beim Retournieren von Bällen im 'Pflanzentraining', beim Ringwettbewerb und auf dem Spezial-Court in Bowsers Burg. Letztgenannte Variante fügt dem ordinären Tennis-Gebolze zwei Action-Komponenten hinzu. Zum einen sind an der Netzkante Bonuswürfel platziert, die bei einem Treffer Extras wie zielsuchende Koopa-Panzer oder Bananenschalen spendieren, zum anderen schaukelt das an vier Ketten aufgehängte Spielfeld bei jeder Bewegung in die entgegengesetzte Richtung. Zu Beginn seid Ihr mit dem hektischen Treiben überfordert, nach einigen Übungsrunden habt Ihr jedoch den Durchblick und der Frust wechselt in pure Lust.

Beim Ringspiel (oben) und beim Pflanzentraining (rechts) sind ausgewogene Taktik und eine gehörige Portion Geschick gefragt

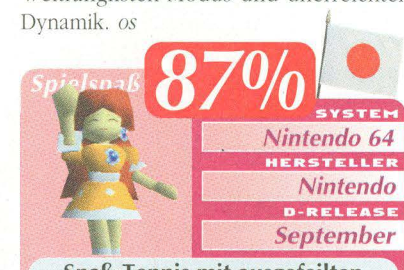
Den Löwenanteil am spaßigen Schlagabtausch sichert sich aber die ausgefeilte Steuerung: Wie bei "Virtua Tennis" zelebriert Ihr Slice-, Topspin-, Volley- und Überkopfbälle mit nur zwei Tasten – über den Analogstick bestimmt Ihr Richtung und Länge des Schlags. Drückt Ihr bereits vor dem Ballkontakt den Action-Button, beginnt Euer Athlet mit der Vorbereitung zu einem Power-Smash. Steht Ihr anschließend richtig zur Filzkugel und betätigt die Taste zum zweiten Mal, vollführt Ihr einen besonders harten Schlag – angedeutet durch einen bunten Nachzieheffekt: Spielt Ihr einen Slice, leuchtet der Schweif in blau; beim Topspin schimmert er in gelb. Neben diesen Spezialeffekten bietet die tadellose "Mario Tennis"-Optik flüssig zoomende Kamerafahrten, tolle Animationen und spektakuläre Wiederholungen. Der Vergleich mit dem realistischen "Virtua Tennis" endet mit einem klaren Unentschieden: Während Nintendos Ballschlacht mit ausgeklügelten Spielvarianten und der komplexeren Steuerung motiviert, fasziniert Segas Tennissimulation mit süchtig machendem Weltranglisten-Modus und unerreichter Dynamik. *os*







Mit 16 Nintendo-Charakteren dürft Ihr zum großen Turnier antreten. Im Replay bewundert Ihr die Figuren aus der Nähe (von links nach rechts).





Spielspaß **87%**

SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: Nintendo
D-RELEASE: September

Spaß-Tennis mit ausgefeilten Spielmodi, hübscher Optik und perfekter Steuerung. Ein Pflichtkauf – nicht nur für Sportfans.








SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Online ohne Ende!"

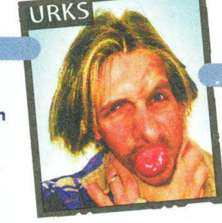
So lange im World Wide Web verweilen, wie man will? Und das für unter hundert Mark im Monat? Wie nutzen die MAN!ACS ihre Internet-Flatrate privat?



...UND SURFT ZU
www.vintagegaming.com, WEIL MICH ÄLTERE SPIELE VIA EMULATOR MEHR BEGEISTERN ALS MANCHE NEUE TITEL.

MARTIN SPIELT:
1. Mario Tennis – Nintendo 64
2. Jet Set Radio – Dreamcast
3. F355 Challenge – Dreamcast

OLLI SPIELT:
1. F355 Challenge – Dreamcast
2. Star Trek Invasion – Playstation
3. Mario Tennis – Nintendo 64



...UND SURFT ZU
www.topitmagic.de, WEIL MAN HIER ALLES RUND UM DAS THEMA ZAUBEREI FINDET – KOMPETENT UND INFORMATIV.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

COLIN SPIELT:
1. Turok 3 – Nintendo 64
2. Tenchu 2 – Playstation
3. Threads of Fate – Playstation

GUT

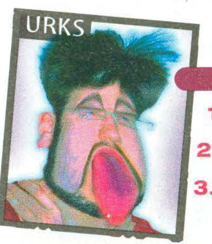
STEPHAN SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. RC de Go! – Playstation
3. F355 Challenge – Dreamcast

...UND SURFT ZU
www.ebay.de, WEIL ICH MEINE HORROR-FILM-SAMMLUNG DORT PREISWERT VERVOLLSTÄNDIGEN KANN.



...UND SURFT ZU
www.maniac-online.de, WEIL JA IRGENDJEMAND ULRICHS ÄUSSERUNGEN IM FORUM ÜBERWACHEN MUSS.

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.



ULRICH SPIELT:
1. Kennedy Approach – C64
2. Hauptdiplom – Uni-Hörsaal
3. Colony Wars 3 – Playstation

...UND SURFT ZU
www.dvdfile.com, WEIL ICH WISSEN MUSS, FÜR WELCHE DVDS ICH MEIN GELD VERPRASSEN SOLL.

DAVID SPIELT:
1. Chrono Cross – Playstation
2. Tenchu 2 – Playstation
3. Wild Arms 2 – Playstation



...UND SURFT ZU
www.theonering.com, WEIL MAN SCHLIESSLICH ÜBER DEN STAND DES 'HERR DER RINGE'-FILMS INFORMIERT SEIN WILL.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

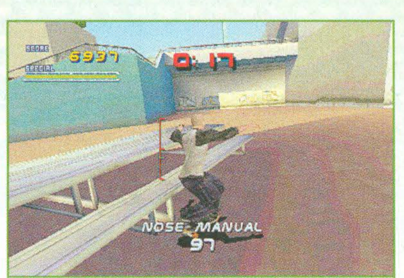
ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER:
NEVERSOFT, USA
(WWW.NEVERSOFT.COM)

Tony Hawk´s Pro Skater 2


Gefahr von vorn: In einigen Szenarien seid Ihr wegen herumsausender Autos in akuter Gefahr.



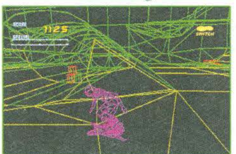
Manuals sind schwer zu beherrschen, eigenen sich aber prima zum Start von mächtigen Grind-Kombos.



Nur fliegen ist schöner: Marseille ist der erste von drei Wettbewerben, bei denen Ihr nur mit fehlerfreier Fahrt Eindruck bei den Punkterichtern schindet.

Geheimnisse ohne Ende

verbergen sich in "Tony Hawk's Pro Skater 2": Neben den vom Vorgänger bekannten Bonus-Figuren Officer Dick und Private Carrera schlummert mindestens ein weiterer Sportler in den Tiefen der CD – ob das Marvel-Copyright im Titelbild einen Hinweis auf dessen Identität ist? Außerdem könnt Ihr Euch an mindestens zwei ausgefallenen


Schaltet Ihr die 'Wireframes'-Option ein, reduziert sich die Optik auf diese abstrakte Ansicht.

Bonuskursen (u.a. mit Gott als Zuschauer) und vielen neckischen Cheats erfreuen. Neben handlichen Funktionen wie einer immer aufgefüllten Special-Leiste und keinerlei Balance-Problemen stechen optische Gags ins Auge: Disco-Beleuchtung, Linienoptik und Zeitlupen-Tricks im 'Matrix'-Stil stellen selbst verwöhnte Brettkünstler zufrieden.



Vor einem Jahr eroberte Activision mit „Tony Hawk's Skateboarding" auf einen Schlag die Herzen deutscher Trendsportler. Dessen Erfolg bescherte uns bemühte Konkurrenten wie Take Twos „Thrasher" oder Sonys „Grind Session", doch nun ist der Champion höchstpersönlich zurück: Mit dem weltweit einheitlichen Titel „Tony Hawk's Pro Skater 2" versehen, lässt sich das Idol nicht lumpen und lockt Playstation-Boarder mit einem Stapel Neuheiten.

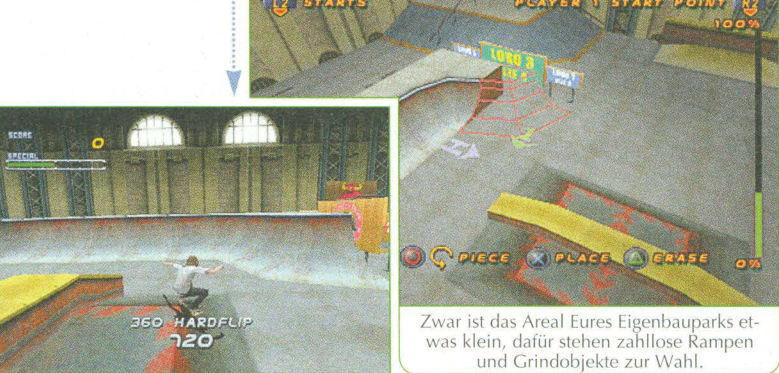
Neben den altbekannten Gesichtern gesellen sich einige frische US-Profis zum dreizehnköpfigen Teilnehmerfeld. Wollt Ihr lieber unter eigenem Namen Karriere machen, ist auch das möglich. Ein komfortabler Baukasten lässt Euch (fast) freie Hand, in welchem Outfit Euer digitales Alter Ego über die Kurse jagt. Außerdem feilt Ihr an den Statistiken (gleich zehn Kategorien geben diesmal Auskunft über Eure Fähigkeiten) und studiert Euer Trick-Repertoire. Eine Übersichtsliste führt sämtliche Skater-Moves auf, die Ihr frei auf die gewünschten Knopf- und Richtungs-Kombinationen verteilt – nur bei den Spezialaktionen müsst Ihr Euch an ein Limit halten.

TONY BLEIBT TOP! Nach dem starken ersten Teil waren meine Erwartungen an „Pro Skater 2" hoch und die Skepsis noch höher: Wie will Neversoft diesen Geniestreich eigentlich verbessern? Nach einer Mammut-Sitzung kann ich aber alle Mitzweifler beruhigen: Das Skateboard-Opus hält (fast) alles, was man sich davon versprochen hat. Optisch gibt es für Playstation-Verhältnisse wenig zu meckern: Die Animationen der Sportler wurden kräftig aufgebohrt und sehen dabei so spektakulär aus, dass Wermutstropfen wie der recht nahe Bildaufbau in einigen Lokalitäten zu verschmerzen sind. An allen Ecken und Enden entdeckt Ihr zahlreiche Neuerungen und Ergänzungen, die sich gewaschen haben: Die Charakter- und Kurs-Editoren sind erstklassig, die neuen Aktionen gefallen ebenso wie die Möglichkeit, nach Erfolgen frische Tricks zu kaufen. Bis Ihr alle Aufgaben und versteckten Abschnitte gefunden habt, seid Ihr lange Zeit beschäftigt, zumal der Schwierigkeitsgrad spürbar angezogen hat. Daran werden besonders Grind-Muffel zu knabbern haben, denn nicht zuletzt wegen der 'Manuals' spielen diese nun eine wesentlich wichtigere Rolle.

Ulrich Steppberger

Habt Ihr Euch für einen Skater entschieden, geht es auf die Piste: Im freien Training düst Ihr nach Belieben über den gewählten Parcours, während in einer ‚Single Session' für den Ernstfall geübt wird: Wollt Ihr nämlich außerhalb des anfänglichen Flugzeughangars aktiv werden, müsst Ihr Euch die weiteren Szenarien erst im Karriere-Modus erspielen. Die acht Lokalitäten beschränken sich nicht mehr nur auf imaginäre amerikanische Örtlichkeiten, statt dessen seid Ihr jetzt auch weltweit und an zum Teil authentischen Plätzen unterwegs. So verschlägt es Euch in berüchtigte Skater-Hochburgen wie das kalifornische Venice Beach sowie zu Wettbewerben ins französische Marseille oder gar in eine zweckentfremdete mexikanische Stierkampfarena.

An jedem Ort erwarten Euch zehn Pflichtaufgaben. Deren Erfüllung bringt harte Dollars, mit denen Ihr Eure Statistiken frisiert oder frische Boards und Tricks kauft. Je komplizierter und punkteträchtiger eine Aktion, desto teurer ist sie – wirklich knackige Specials erfordern sogar fünfstellige Beträge. Die Aufträge sind diesmal spürbar abwechs-

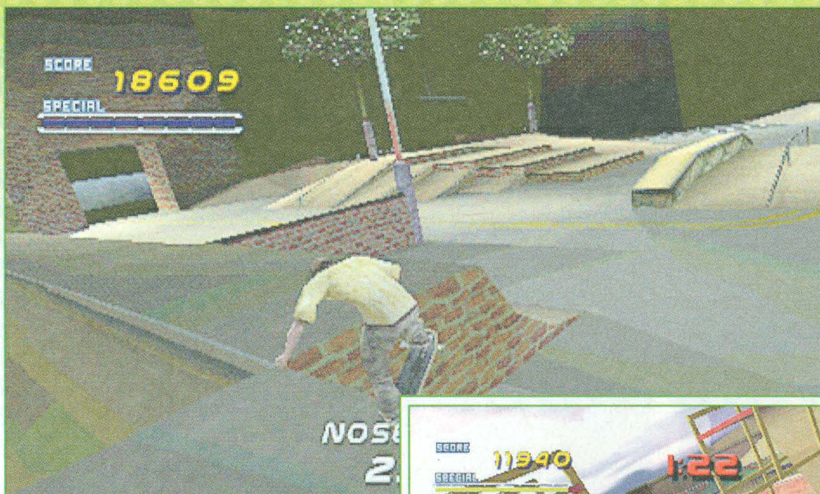


Zwar ist das Areal Eures Eigenbauparks etwas klein, dafür stehen zahllose Rampen und Grindobjekte zur Wahl.





Selbst ist der Mann: Eure Eigenkreation skatet auf Wunsch mit einer Badehaube herum.



Frisch dabei sind die Liptricks, mit denen ihr an den Oberkanten von Pipes und Rampen Punkte schindet.



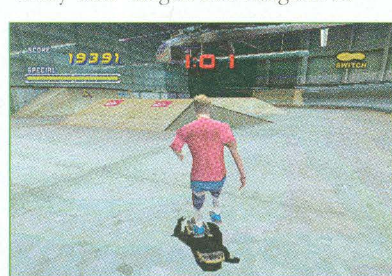
Dank der langen 'Flugzeit' sind Grabs für Skate-Neulinge einfacher zu erlernen als komplizierte Grinds



Balanceakt: Grinds und Kunststücke auf Geländern erfordern viel Gleichgewichtsgefühl von Euch, sonst geht's nach unten.

Immer an der Wand lang: An einigen Stellen kommt Ihr mit Wallrides sogar auf Gebäudedächer und Balkone.

lungsreicher ausgefallen: Traditionelle Ziele wie das Erreichen einer Punktezahl werden beispielsweise ergänzt durch die Forderung, bestimmte Hindernisse mit einem ausgefallenen Trick zu überqueren. Für rauchende Köpfe sorgen heimtückisch versteckte Videobänder und schwer aufzufindende Geheimbereiche.
Zum Glück sind auch die Fähigkeiten Eures Skaters gestiegen: Die Steuerung des Vorgängers wurde dezent überarbeitet und verbessert. Grabs und Flips gehen Euch weiterhin leicht von der Hand, während neue Tricks und Aktionen Euren Spielraum erweitern. Mit Hilfe des Grindbuttons nutzt Ihr Mauern und Hauswände zu einem ‚Wallride', Halfpipe-Kanten eignen sich für verschiedene ‚Liptricks'. Die am schwersten zu beherrschende Neuerung sind die ‚Manuals': Dabei stellt sich Euer Sportler so auf sein Brett, dass dieses nur noch auf den Vorder- oder Hinterrädern rollt. Sinn dieser Aktion ist es, mehrere Grinds zu langen und besonders punkteträchtigen Kombos aneinander zu reihen – solange Ihr nicht die Balance verliert.
Selbst wenn Ihr alle Geheimnisse der vorgegebenen Kurse erkundet habt, ist „Tony Hawk" noch nicht am Ende: Der brandneue Parcours-Editor stellt Euch ein Areal zur Verfügung, in dem Ihr nach Herzenslust Rampen und Grindgelegenheiten aufstellt und zur späteren Verwendung speichert.
Für zwei Spieler im Splitscreen stehen neben den altbekannten Modi wie ‚Trick Attack' (gewöhnliche High-Score-Jagd), ‚Horse' (der beste Trick gewinnt) und ‚Graffiti' (erobert Rampen durch spektakuläre Aktionen) ebenfalls zwei frische Varianten zur Verfügung. Während der ‚Free Skate' vor allem dem Training dient, bietet der ‚Tag' chaotische Duelle: Durch gegenseitiges Abklatschen sorgt Ihr dafür, dass der Countdown des Gegners erbarmungslos herunter tickt.
Nicht fehlen darf auch diesmal zünftige Skater-Mucke: Unter den rund 15 Interpreten finden sich so illustre Namen wie die Hip-Hop-Heroen Public Enemy, aus der Riege der Krachmacher das Urgestein Anthrax oder die zuletzt in "Crazy Taxi" tätigen Bad Religion. *us*



Lass ihn fliegen: Bringt Ihr den Hubschrauber dazu, abzuheben, öffnet er einen Geheimabschnitt des Hangars.

Motivation

für Hardcore-Skater gibt es genug: Sind Euch die normalen Level-Ziele und Geheimbereiche nicht genug, macht Ihr Euch auf die Suche nach den 'Gaps'. Damit sind trickreiche

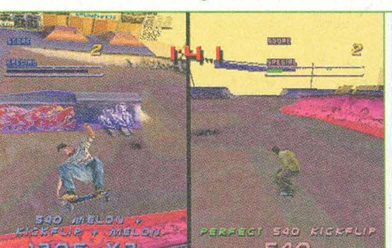


Es gibt viel zu tun: Nur echte Profis finden alle vorgegebenen Trick-Gaps.

Übergänge und riskante Stellen gemeint, für deren Bewältigung Ihr mehr Punkte kassiert. Damit Ihr immer nachprüfen könnt, welche Gaps Euch bisher entgangen sind, werden diese fein säuberlich in einem Unterpunkt der Optionen verzeichnet.

RESPEKTABLE NACHFOLGE: Neversoft hat sein Erfolgsprodukt konsequent nachgebessert und setzt so neue Standards für Konsolen-Skateboarding. Dank der Manuals und Liptricks sind jetzt noch längere und kompliziertere Moves möglich, Spaß und Highscore werden in schwindelnde Höhen getrieben. Besonders die realen Kurse haben es mir angetan: Der Spot in Marseille ist bis auf geringe Abweichungen mit dem Original identisch. Auch die übrigen Szenerien gefallen durch Ihr ausgefeiltes Design. Doch so viel Freude die Fülle an Optionen, Kursen und Skatern auch bereitet, ein Manko hat „Tony Hawk's Pro Skater 2" doch: Neueinsteiger werden es schwer haben, denn viele Extras sind nur mit Millimeter-Arbeit und viel Gefühl zu ergattern. Hier hätte Neversoft die Messlatte etwas niedriger ansetzen sollen.

Stephan Freundorfer





Zu zweit trickst es sich doppelt spektakulär: Die Aufteilung des Bildschirms lässt sich jederzeit per Druck auf die Select-Taste umschalten.



ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für Dreamcast ist in Planung.

ENTWICKLER:
SONY MUSIC ENTERTAINMENT, JAPAN (WWW.ACTIVISION.COM)

Tenchu 2



Volltreffer: Erfolgreiches Anschleichen resultiert in einer spektakulären Meuchel-Animation, die mit einem Weichzeichnungseffekt unterlegt wird.



Jugendfrei: Für die deutsche Version wurde der Blutregler bewusst auf Null festgesetzt, um Probleme mit der BPjS zu vermeiden.

PS

Im Japan des 16. Jahrhunderts herrscht Unruhe. Bedingt durch die fehlende Führung eines starken Herrschers bestimmen Krieg und Zerstörung den Alltag. Kleinere Fürstentümer liegen mit ihren Nachbarclans im Streit, der Kampf um die Macht wird mit allen Mitteln geführt. Um den Sieg zu sichern, ist den Clanlords jede Methode recht, und so greifen die verzweifelten Daimyos auf die Dienste speziell ausgebildeter Schattenkrieger zurück. Abseits von Kampfgeschehen und Schlachtfeld operieren die schwarzgewandeten Ninjas. Unter dem Deckmantel der Nacht infiltrieren sie feindliche Stellungen, räumen gegnerische Kommandeure aus dem Weg oder fangen geheime Botschaften ab.

In „Tenchu 2 – Birth of the Assassins" schlüpft Ihr in die Rolle eines solchen Meuchlers. Als Mitglied im glorreichen Clan der Azuma-Ninja erledigt Ihr diskret jegliche Art von feudal-japanischer Undercover-Mission. Dazu dürft Ihr zu Anfang zwischen zwei Schattenkriegern wählen: Der junge Rikimaru verbrachte sein gesamtes Leben mit dem Training unter Ninja-Meister Azuma Shiunsai. Mit viel Fleiß und Ehrgeiz arbeitet er unermüdlich an seinen eigenen Fähigkeiten, lässt sich aber immer wieder durch plötzliche Gefühlsausbrüche ablenken. Im Kampf greift der zähe Krieger zu seinem vertrauten Schwert. Ihm zur Seite steht die hübsche Ayame, die sich mit zwei scharfen Dolchen ihrer Haut erwehrt. Trotz gelegentlicher Anflüge von Faulheit erweist sich das flinke Mädel als talentierter Schatten-Spion. Neben den beiden jugendlichen Ninja-Azu-



Nur wer sich unauffällig an Ästen und Brückengeländern entlang hangelt, erwischt seine Gegner im passenden Moment.



Autsch: Nach diesem Treffer bleibt der gegnerische Wächter in guter alter Samurai-Film-Tradition kurze Zeit bewegungslos, bevor er zusammenbricht.





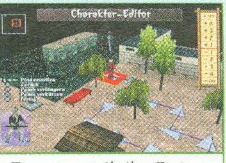
Steht Ihr an einer Ecke, könnt Ihr unbemerkt in den dahinter liegenden Bereich spähen (links). Trotzdem ist Vorsicht geboten, denn wer zu lange wartet, wird früher oder später von den patrouillierenden Wächtern entdeckt.

bis studiert noch ein dritter Charakter die geheimen Weisheiten des Azuma-Clans: Den hochgewachsenen Tatsumaru dürft Ihr jedoch erst steuern, wenn Ihr die beiden anderen Helden erfolgreich durch die jeweils elf Level geführt habt. Diese stellen die verschiedensten Anforderungen an Eure Fähigkeiten und unterscheiden sich in ihrem Aufbau teilweise von Charakter zu Charakter. Zwar kämpfen sowohl Rikimaru als auch Ayame im Dienste des erhabenen Lords Gohda Matsunoshin gegen feindliche Clans, Verräter in den eigenen Reihen und eine gefährliche Ninja-Organisation – trotzdem bekommt jeder Held seine eigene Geschichte spendiert, die parallel zu der des Kollegen verläuft.

Nach der Grundausbildung in Meister Shiunsais Trainingscamp müssen die Azuma-Ninjas ausrücken, um Fürst Gohda zu schützen. Während Rikimaru sich um das Wohl des adligen Herrschers kümmert, sucht Ayame nach dessen Frau und Tochter. Später dürft Ihr mit Tatsumaru nach den Urhebern des Übels suchen. Dabei schaut Ihr Eurem Schattenkrieger beim Wandern durch die mächtigen Levels aus der Third-Person-Perspektive über die Schulter. Geschickt geht Ihr hinter Hausecken, Bäumen, Felsen oder Holzstößen in Deckung, um Euch unentdeckt an die feindlichen Wachen zu schleichen. Ist der Gegner unaufmerksam, nutzt Ihr diesen Moment, um ihn von hinten mit einem gezielten Schnitt zu erledigen. So bahnt Ihr Euch langsam und vorsichtig den Weg durch Burgen, Waldstücke, verlassene Dörfer und verschachtelte Höhlensysteme.

Getötete Gegner packt Ihr am Schlafittchen und versteckt sie in einer dunklen Ecke, wo die Leiche erstmal gefleddert und um einige hilfreiche Ninja-Extras erleichtert wird. Um die wachsamen Schergen möglichst leise aus dem Weg zu räumen, benutzt Ihr nämlich nicht nur Eure Klingen. Stattdessen nehmt Ihr weit entfernte Gegner mit dem Blasrohr aufs Korn oder lockt sie mit einer Portion vergiftetem Reis an eine günstige Stelle. Besonders hinterhältige Meuchelmörder platzieren Tretminen auf dem Boden, die den bemitleidenswerten Gegner in den nächsten Abgrund katapultieren. Dabei müsst Ihr stets darauf achten, eine Entdeckung durch das allgegenwärtige Wachpersonal zu vermeiden. Denn haben Euch die feindlichen Krieger erst einmal bemerkt, rücken sie Euch mit lautem Alarmschrei auf die Pelle. Je nach Level stellen sich Euch schwer gerüstete Samurai-Kämpfer, aufmerksame Konkurrenz-Ninjas oder ruchlose Banditen entgegen. Diese sind mit einem vielfältigen Waffenarsenal ausgerüstet und stürzen sich mit Lanze, Schwert und Flitzebogen in die Schlacht. Besonders hinterhältige Piraten nehmen Euch mit ihren Musketen unter Feuer, Eure dunkel gewandeten Schattenkrieger-Kollegen verwenden dagegen ähnliche Ausrüstungsgegenstände wie Ihr. So schleudern Euch diese gerne einen Wurfstern in den Rücken und legen

Der Leveleditor



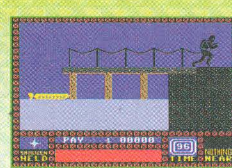
Zuerst verteilt Ihr Gegner und Umgebung (oben), danach testet Ihr Euer Szenario auf Spieltauglichkeit (unten).



Bereits im japanischen "Tenchu Gaiden" durften Ninja-Meister ihre eigenen Level konstruieren. Mit dem aktuellen "Tenchu 2" können jetzt endlich auch PAL-Zocker ihrer Kreativität freien Lauf lassen. In dem umfangreichen Missions-Editor legt Ihr zuerst grundlegende Einsatz-Parameter fest. Welche Charaktere sollen den Auftrag ausführen? Was ist das Ziel der Mission? Ob der Spieler auf Meuchel- oder Diebstour auszieht, bleibt Euch überlassen. Spielt das Ganze in den dunklen Gassen einer Stadt oder auf einer sonnenbeschienenen Insel? Und, muss der Spieler bei seinem Einsatz grundsätzlich unentdeckt bleiben? Habt Ihr Euch so ein paar grobe Maßstäbe gesetzt, geht es an das Austüfteln der fertigen Mission. Je nach Fortschritt im eigentlichen Spiel dürft Ihr hierbei auf mehr und mehr Landschaftsmerkmale und Bauelemente zurückgreifen. So könnt Ihr Euch problemlos ein kleines Dörfchen mit Brunnen, Teich und Wohnhäusern zusammenstellen. Auf einer übersichtlichen Karte platziert Ihr all diese Elemente. Sobald die Umgebung steht, bevölkert Ihr das Szenario mit Geishas, Dorfbewohnern, Wächtern und Banditen. Jeder Figur könnt Ihr ein eigenes Bewegungsmuster zuordnen und sie so auf die Reise durch den neuen Level schicken. Jetzt noch schnell einen Startpunkt für den Spieler festgelegt und die gesamte Mission auf Memory-Card gespeichert. Wer sich lieber gleich ins Geschehen stürzt, spielt eine der vorgegebenen Missionen.



Zwischen den einzelnen Missionen illustrieren kurze Szenen in Spielgrafik die Handlung und stellen Euch neue Charaktere vor.



Eine Playstation-Umsetzung des C64-"Saboteur" wurde von Eidos mitten in der Entwicklung gestoppt

Ninjas im Videospiel:

Die mysteriösen Schattenkrieger lieferten schon oftmals Stoff für Videospielumsetzungen. Comicfiguren wie die Ninja-Turtles oder Spielehelden wie "Shinobi" kämpften sich meist durch horizontal scrollende Actionspiele, prügelten sich in diversen Beat'em-Ups oder gingen auf Ausflüge ins Adventure- und Rollenspielgenre. Charaktere wie 'Shadow' oder 'Edge' machen die "Final Fantasy"-Welt unsicher, Kulleraugen-Held Goemon stapft auf Super Nintendo und N64 durch putzige Action-Adventures.







16-Bit-Ninjas: "Turtles Tournament Fighters", "Shinobi 3" und "Ninja Warriors" (von oben).



Unter Wasser versteckt Ihr Euch vor neugierigen Blicken und nähert Euch ungesehen Eurem Ziel



Ein böses Erwachen: Dieser verschlafene Ninja-Wächter wird gleich unsanft aus seinen Träumen gerissen.

Auch im Meer wollen Euch zahlreiche (tierische) Gegner an den Kragen

Klassiker:

Die Meuchel-Meister haben nicht nur die Konsolen-, sondern auch die Filmwelt erobert. Klassiker des Ninja-Films sind die "American Fighter"- und die "Turtles"-Serie. Auch berühmte Schauspieler wie Lee van Cleef als "Ninja-Meister" oder Sean Connery in "Man lebt nur zweimal" unterzogen sich schon dem Ninjutsu-Training. Natürlich lassen sich zu diesem Thema auch zahllose blutrünstige Animes wie "Ninja Scroll" finden.

auch schonmal einen Brandpfeil auf die Bogensehne. Bei einer Konfrontation mit den schwer bewaffneten Sicherheitskräften zieht Ihr meistens den Kürzeren, weswegen Ihr schleunigst das Weite sucht und Euch mittels zahlreicher Ninja-Werkzeuge auf sicheres Terrain zurückzieht. Per Wurfhaken gelangt Ihr auf hoch gelegene Hausdächer oder Äste, Rauchbomben verwirren Eure Feinde und messerscharfe Caltrops bohren sich in die Sohlen Eurer Verfolger. Zur Not hilft ein beherzter Sprung ins Wasser, wo Ihr entweder völlig abtaucht oder mit Hilfe eines Bambus-Rohrs dicht unter der Oberfläche schwimmt und wartet, bis sich der Ärger verzogen hat. Dabei versuchen Euch die aufgescheuchten Wachen mit ehrenrührigen Beleidigungen aus der Reserve zu locken, nach einiger Zeit trollen sie sich jedoch zurück auf ihren Posten. Bei der Verfolgung der Sicherheitskräfte hilft Euer sechster Sinn, der Euch ständig über eine nahende Bedrohung informiert: Eine Anzeige in der Bildschirmecke zeigt Euch durch Kombination von Zahl und Symbol die Entfernung zum nächsten Gegner sowie dessen aktuelle Wachsamkeit an. Je größer die Zahl, desto näher seid Ihr am Feind und desto vorsichtiger müsst Ihr Euch bewegen. Wurdet Ihr noch nicht bemerkt, glänzt das Icon in einem beruhigenden Blau. Färbt sich das Zeichen gelb, habt Ihr die Aufmerksamkeit des Gegners erregt. Gefährlich wird's jedoch erst, wenn das Icon einen rötlichen Ton annimmt – jetzt ist der Krieger äußerst wachsam und wird Euch wahrscheinlich gleich aufs Korn nehmen.

Dank harter Ninja-Ausbildung schleicht Ihr Euch jedoch problemlos an die meisten Gegner an und lauert hinter Ecken und auf Hausdächern auf Eure Gelegenheit. Damit Ihr dabei nicht die Übersicht verliert, dürft Ihr die Kamera jederzeit über eine der Schultertasten steuern. So könnt Ihr auch teilweise verdeckte Soldaten ohne Schwierigkeiten beobachten. Habt Ihr Euch an patrouillierenden Wachen und feindlichen Ninjas vorbeigeschlichen, wartet in vielen Missionen ein Endgegner, der sich mit fliegenden Fahnen und wirbelndem Katana in den Kampf stürzt. Diesem Abschlussgefecht könnt Ihr nicht entgehen, stattdessen nutzt Ihr die akrobatischen Talente Eurer Schützlinge, um das Scharmützel für Euch zu entscheiden. So schlagt Ihr Salti nach vorne und hinten, rollt unter feindlichen Attacken hinweg oder weicht mit einem flotten Sidestep aus, um Euerseits mit einer schnellen Schlagserie zu kontern. Habt Ihr alle 28 Levels erkundet, dürft Ihr Euch im umfangreichen Missions-Editor eigene Einsätze basteln oder bereits vorgegebene Aufträge von Meister Shiunsai lösen. *dm*

SCHWERE GEBURT: "Tenchu 2 – Birth of the Assassins" entführt Euch in die dunkle Schattenwelt der berühmtesten Profi-Meuchler aller Zeiten. Leider habt Ihr bei Euren Einsätzen meist mehr mit der hakeligen Steuerung und den ungünstigen Kameraeinstellungen zu kämpfen, als mit den eigentlichen Feinden. Gerade Bosskämpfe werden durch ungenaue Kollisionsabfrage und verwirrende Perspektivenwechsel zur Qual. Trotzdem lohnt sich der Titel für jeden ernsthaften Ninja-Fan. Mit etwas Geduld lernt man mit den Problemen bei Steuerung und Kameraführung umzugehen und schleicht motiviert durch die einzelnen Level. Zwar ist weder grafisch noch akustisch sonderlich viel los, die zahlreichen Szenarien überzeugen aber durch ihre Vielfalt in puncto Missionsaufbau und -ziel. Dass Ihr mit allen drei Charakteren unterschiedliche Aufträge erfüllt und demzufolge auch unterschiedliche Zwischensequenzen zu sehen bekommt, motiviert zum mehrmaligen Durchspielen. Dank dem guten Missionseditor und den zahlreichen versteckten Gegenständen macht Ihr Euch immer wieder ins Fürstentum Gohda auf. Die PAL-Umsetzung ist akzeptabel, Splatter-Fans müssen sich jedoch nach der englischen Version umsehen.

David Mohr



HERSTELLER: Activision
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 61%

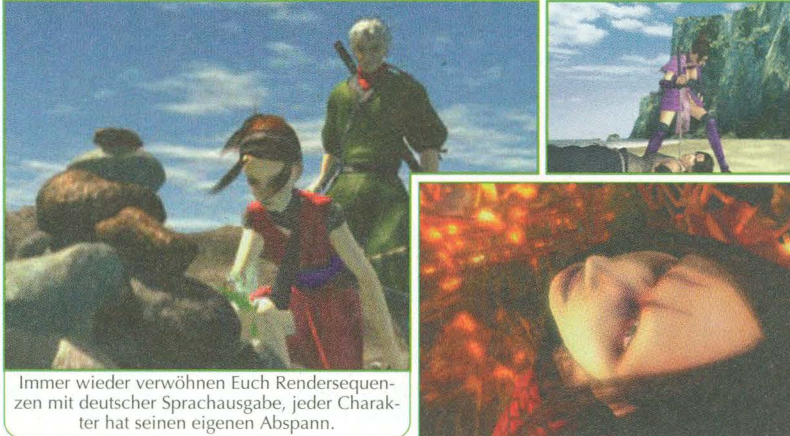
Spielspaß 79%

TENCHU 2 – BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Umfangreiches, blutfreies Ninja-Abenteuer mit gutem Leveleditor und hakeliger Steuerung.

AB 16



Immer wieder verwöhnen Euch Rendersequenzen mit deutscher Sprachausgabe, jeder Charakter hat seinen eigenen Abspann.

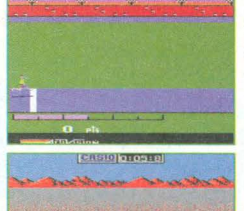
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
ATD, ENGLAND
(WWW.EIDOS.DE)

Sydney 2000

Mehrkampf-Historie Teil 1:

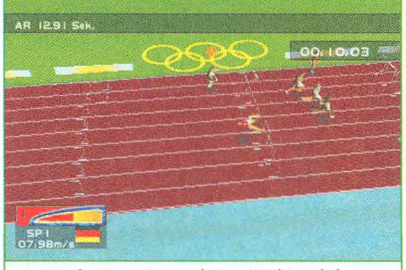
Der sportliche Konsolen-Schlagabtausch begann 1984 auf dem Atari VCS mit Activisions Mega-Seller "Decathlon" und Konamis "Hyper Sports"-Automatenumsetzung "Track & Field". Danach dominierte die amerikanische Firma Epyx mit den herausragenden Sportsimulationen "Summer Games", "Winter Games", "World Games" und dem trendsportlastigen "California Games" die Mehrkampfszene. Alle Titel erschienen für die damals gängigen Systeme und waren kommerziell überaus erfolgreich.



Klassiker: Activisions Mehrkampf-Urahn "Decathlon" (oben) und Epyx' Millionenseller "California Games".



Beim Gewichtheben benötigt Ihr große Ausdauer und gutes Timing, um die schweren Scheiben zu stemmen.



Misslungene Perspektive: Während dem Hürdenlauf zoomt die Kamera in eine Position, in der Ihr die Hindernisse kaum erkennt.



Festtagsstimmung bei Konsolen-Mehrkämpfern: Neben "Int. Track & Field" (Konami, Dreamcast) und "Virtua Athlete 2K" (Sega, Dreamcast) dürfen diesen Monat auch Playstation-Sportler in die Tasten hämmern – dank Eidos sogar mit offizieller Olympia-Lizenz.

In "Sydney 2000" kämpft Ihr in insgesamt zwölf Disziplinen um Gold, Silber oder Bronze: 100 Meter Sprint, 110 Meter Hürden, Dreisprung, Hammerwerfen, Hochsprung, Speerwerfen, Gewichtheben, Turmspringen, 100 Meter Freistilschwimmen, Tontaubenschießen, Bahnradsprint und Kajak-Slalom stehen von Beginn an zur körperlichen Ertüchtigung parat. Die Steuerung der virtuellen Sportler beansprucht dabei nicht nur Eure Muskeln beim flinken Buttondrücken, auch Reaktionsschnelligkeit und Koordinationsvermögen wird abverlangt. Bevor Ihr Euch an den Arcade- oder Olympia-Modus wagt, solltet Ihr im Trainingslager vorbeisehen und die Disziplinen gründlich üben. Da im Gegensatz zur Mehrkampfkonkurrenz von Konami und Sega auf ein Tutorial vor dem Wettbewerb verzichtet wurde, müsst Ihr Euch die Tastenbelegungen über das Handbuch aneignen.



Koordination ist beim Turmspringen die halbe Miete: Drückt entsprechend der Anzeige die farbigen Joypad-Buttons.

Auch der Hochsprung wird in einer ungewöhnlichen Ansicht durchgeführt, lässt sich aber trotzdem gut spielen.

Fühlt Ihr Euch anschließend fit genug, dann dürft Ihr mit bis zu sieben weiteren Freunden via Multi-Tap zum Daddeln antreten. Einige Disziplinen bestreitet Ihr gleichzeitig (z.B. 100 Meter Lauf), bei anderen Sportarten (u.a. Speerwurf) seid Ihr nacheinander an der Reihe.

Mehr Abwechslung ist dagegen im Olympia-Modus geboten: Hier müsst Ihr erstmal Euren virtuellen Sportler mit Trainingseinheiten auf dem Laufband, im Bankdrücken und in Reaktionstests für die gewählte Wettkampfdisziplin aufpowern. Nach jedem Übungspaket steht eine Qualifikationsrunde auf dem Programm, in der Ihr die durchs Training gewonnene Leistungssteigerung praktisch beweisen dürft. Schafft Ihr die geforderte Punktevorgabe, rückt Ihr in den nächsten Wettbewerb vor, bis Ihr schließlich bei den Olympischen Spielen in Sydney antretet. *os*

TROTZ OFFIZIELLER OLYMPIA-LIZENZ kann "Sydney 2000" den Mehrkampf-Thron nicht erklimmen: Die altbackene Optik wirkt mit den unproportionierten Athleten sowie deren ausgelassenen Freudentänzen oftmals unfreiwillig komisch, und sinnfreie Kameraeinstellungen (110 Meter Hürden, Hochsprung) erschweren den Wettkampf unnötig. Darüber hinaus vermisse ich eine dynamische Präsentation der Disziplinen à la "Virtua Athlete 2K" – nur in den gelungenen Replays kommt richtig Stimmung auf. Gut gefallen hat mir dagegen die abwechslungsreiche Sportpalette, die vom anspruchslosen Buttongehämmere bis hin zu komplexen Geschicklichkeitsübungen alle Mehrkampf-Taktiken abdeckt. Auch der Olympia-Modus hebt sich positiv von der Konami-Konkurrenz ab und macht sogar allein längerfristig Spaß.

Oliver Schultes



HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	54%

Spielspaß 67%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Lizenz-Mehrkampf mit motivierendem Olympia-Modus, veralteter Optik und kleineren spielerischen Mängeln.





Der Olympia-Modus: Nachdem Ihr kräftig Gewichte gestemmt habt, steigen Eure Sportlerattribute.

ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Umsetzung folgt in Kürze.

ENTWICKLER:
CRYSTAL DYNAMICS, USA
(WWW.EIDOS.DE)

Magical Racing Tour



Links: Trotz unfreiwilliger Tassendreherei vergeht Chip das feiste Grinsen nicht. Oben: Zu viert macht's mehr Spaß.

Drei Monate nach der Playstation-Version lässt Eidos die putzigen Comic-Figuren aus dem Disney-Imperium auch auf dem Dreamcast ihre Runden drehen. Geändert hat sich in diesem Zeitraum nichts: Nach wie vor knattert Ihr per Auto, Boot oder Raumgleiter durch 13 der populärsten Attraktionen von Disney-World. Im heißen Kampf um den begehrten ersten Platz schenkt sich das sechsköpfige Teilnehmerfeld trotz niedlichem Toon-Look keinen Meter. Zielsuchende Nussraketen werfen den Gegner aus der Bahn, per Froschzauber lasst Ihr die Konkurrenten kurzzeitig als quakende Kröten über die Piste hüpfen. Boostfelder und Turbomünzen beschleunigen die Fahrt; findet Ihr eine der zahlreich versteckten Abkürzungen, so setzt Ihr Euch nach einem Abstecher durch die Pampa einige Meter vor das Verfolgerfeld. Zwar balgt Ihr Euch auf den meisten Kursen 'nur' um den ersten Platz, auf einigen Spezial-Strecken müsst Ihr aber auch unter Zeitdruck eine bestimmte Zahl Münzen einsammeln. Via Splitscreen dürfen bis zu vier menschliche Fahrer gegeneinander antreten. *cg*

Zu allen Kursen

von „Magical Racing Tour" existiert in Disney World ein reales Pendant. Ob 'Space Mountain' oder 'Pirates of the Caribbean' –



Die Streckenauswahl erinnert nicht nur zufällig an die Übersichtskarte eines Vergnügungsparks

in Kombination mit der entsprechenden Original-Musik wirkt der Titel oftmals wie ein Werbespiel für den Themenpark.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN PLAYSTATION- UND DREAMCAST-VERSION muss man schon mit der Lupe suchen. Nur der neue Vierspieler-Modus lässt erkennen, dass „Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour" auf der Sega-Konsole mit 128-Bit-Power läuft. Die dezent aufpolierte Optik wirkt angesichts solcher Perlen wie „Crazy Taxi" geradezu peinlich. Dass es trotz der schwachen Grafik noch zu Pop-Ups und Ruckelanfällen kommt, ist mir zudem schleierhaft. Dennoch verbirgt sich unter der niedlichen Hülle ein ordentlicher, zeitweilig durchaus motivierender Funracer mit abwechslungsreichen Strecken und hundsgemeinen Gegnern. Schade aber, dass die Lizenz nur für Disneys zweite Toonliga gereicht hat: Statt mit Otto Plugnut hätte ich mich lieber in den Rollen von Donald Duck & Co. auf die Piste begeben.

Colin Gäbel

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	66%

Spielspaß 63%

Der Schein trügt: Trotz zuckersüßer Präsentation beinharter Funracer – grafisch unter gewohntem Dreamcast-Niveau.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 7/2000 mit 62% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
KCEO, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

Int. Track & Field

Auf zur dritten Runde: Nachdem Playstation- und N64-Daddler bereits kräftig ins Schwitzen gekommen sind, dürfen nun Dreamcast-Athleten ran an den Joypad-Mehrkampf. In "ESPN International Track & Field" tretet Ihr allein oder mit drei weiteren menschlichen Konkurrenten in insgesamt zwölf Disziplinen (vier müsst Ihr erst freispielen) zum kräftezehrenden Button-Hämmern an – wahlweise in einem kompletten Wettbewerb oder einer selbst gewählten Sportart. Dabei müsst Ihr die meiste Zeit zwei Knöpfe so schnell wie möglich abwechselnd malträtieren und im richtigen Moment mit der linken Schultertaste bzw. dem Digi-Kreuz Aktionen wie Sprung, Wurf oder Figur ausführen. Vor jeder Disziplin (u.a. 100-Meter-Lauf, Reckturnen, Pferdsprung und Tontaubenschießen) zeigt Euch ein virtueller Athlet in Zeitlupe, wie man einen gelungenen Versuch hinlegt. Macht Ihr anschließend alles korrekt, äußert sich das Stadionpublikum je nach Leistung durch lauten Jubel oder schmähliche Buh-Rufe. *os*



Der Pferdsprung ist die anspruchsvollste Disziplin: Neben Buttonhämmern ist das korrekte Nachdrücken einer Pfeilfolge angesagt.

Koordinationsprobleme: Wenigstens stolpern auch einige CPU-Läufer über die aufgestellten Hürden.

Hilfreich: Das Tutorial zeigt Euch, wie eine Disziplin gesteuert wird.

Eine 'trockene' Angelegenheit

ist die Dreamcast-Umsetzung im Vergleich zur Playstation- und N64-Version: Unter den zwölf Disziplinen findet Ihr keine einzige Wassersportart wie z.B. Freistilschwimmen oder Turmspringen.

KONAMIS WILDE KNOPFHÄMMEREI hat bei der Portierung auf Segas 128-Bit-Konsole einiges an Faszination verloren. Wirkte die Grafik auf Playstation und N64 noch ansprechend, kommt die Dreamcast-Version etwas 'billig' rüber: Anstatt opulente 3D-Arenen und aufwändige Texturen zu implementieren, übernahmen die Entwickler die Optik der Nintendo-Version – grobpixelige Zuschauerränge inklusive. Auch die Auswahl der Disziplinen ist weniger abwechslungsreich als bei den anderen beiden Konsolenumsetzungen. Davon abgesehen ist "International Track & Field" immer noch ein qualitativ hochwertiger Joypadquäler, und dank der anspruchsvolleren Steuerung klar besser als Segas Konkurrent "Virtua Athlete 2K". Wer zwischen den drei Versionen wählen kann, sollte auf die gelungene N64-Variante zurückgreifen.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	54%

Spielspaß 69%

Etwas lieblose Umsetzung der Konsolen-Olympiade: Optik und Disziplinenauswahl bleiben hinter Playstation und N64 zurück.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Umsetzung wurde in MAN!AC 3/2000 mit 75%, die N64-Version in Ausgabe 5/2000 mit 78% getestet. Eine PS2-Umsetzung erscheint am 24. November.

Virtua Athlete 2K

ENTWICKLER:
CLIMAX, JAPAN
(WWW.SEGA-EUROPE.COM)

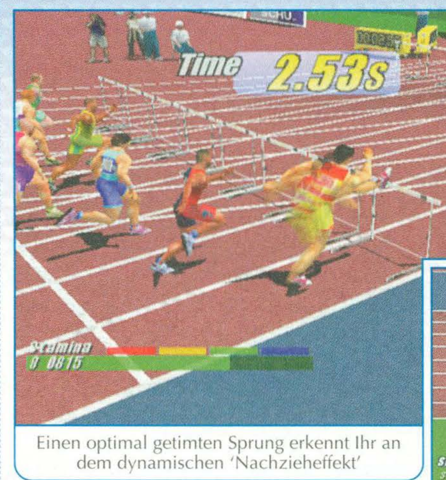
Mehrkampf-Historie Teil 2:

Nach dem Beginn der 16-Bit-Ära dauerte es nicht lange, bis 1991 mit Accolades "Winter Challenge" (Mega Drive) das erste Mehrkampfspiel erschien. Es folgten das ordentliche "Winter Olympics" (US Gold, 1993) für Mega Drive und Super



Immer noch reizvoll: "Winter Olympics" von US Gold (SNES).

Nintendo sowie das mittelprächtige "Winter Gold" (Nintendo, 1996). Zur gleichen Zeit kamen bereits Joypadquäler für die 32-Bit-Systeme Playstation und Saturn auf den Markt: "Int. Track & Field" (Konami, PS) sowie "Athlete Kings" (Sega, Saturn) spielten auf nahezu gleichem Niveau – allerdings setzte sich letzterer Mehrkampf im Direktvergleich knapp durch und belegt bis heute den Sommer-Olympiade-Thron. Ein Jahr später gelang Sega mit "Winter Heat" dasselbe Kunststück bei Winterspielen.



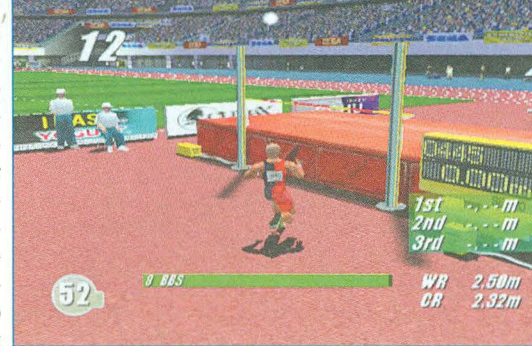
Einen optimal getimten Sprung erkennt Ihr an dem dynamischen 'Nachzieheffekt'



Beim 1.500-Meter-Wettbewerb müsst Ihr auf Eure Ausdauer achten und Gegner mit dem Steuerkreuz umlaufen

Knapp verpasst: Beim Kugelstoßen sollte der Balken für Topweiten komplett gefüllt sein.

Pünktlich zur Olympiade will auch Sega die Wohnzimmer-Sportler zum Schwitzen bringen und präsentiert mit "Virtua Athlete 2K" den inoffiziellen Mehrkampf-Nachfolger zum Saturn-Hit "Athlete Kings". Die Dreamcast-Buttonhämmerei bietet im Gegensatz zur Konami- und Eidos-Konkurrenz (siehe vorige Seite) nur sieben Disziplinen: Drei Lauf- (100 Meter, 110 Meter Hürden, 1.500 Meter), zwei Sprung- (Weitsprung, Hochsprung) und zwei Wurfwettbewerbe (Kugelstoßen, Speerwerfen).
Eure überschüssigen Kräfte dürft Ihr mit bis zu drei weiteren Kumpels in drei Spielmodi abreagieren: Während in der 'Practice'-Variante die Disziplinen geübt werden, steht in 'Quick Tournament' und 'Exhibition' der rauhe Sportleralltag auf dem Programm. Ihr wählt einen von zehn muskelbepackten Athleten oder bastelt Euch im 'Player Editor' ein eigenes virtuelles Abbild – danach geht's ab ins Polygon-Stadion. Vor jeder Disziplin demonstriert Euch ein CPU-Sportler die richtige Vorgehensweise, wobei eingeblendete deutsche Texte und animierte Buttons Hilfestellung geben. Meistens müsst Ihr die A- und X-Buttons so schnell wie möglich abwechselnd drücken und mit der B-Taste den Absprung/Wurfwinkel einstellen, bzw. mittels Steuerkreuz einen korrekten Fosburry-Flop ausführen oder die Laufrichtung bestimmen. Während des Wettkampfes wechseln die Kameraperspektiven kontinuierlich und vermitteln so zusätzliche Dynamik. Legt Ihr eine schwache Leistung oder gar einen Fehlversuch aufs virtuelle Parkett, buht Euch das Publikum gnadenlos aus – im gegenteiligen Fall spendet die Masse honorierenden Applaus. Stadionsprecher, die über Teilnehmerfeld, Rundenzeiten und Endergebnisse informieren, komplettieren die Wettkampfatmosphäre.
Seid Ihr nach einem Turnier unter den ersten Drei, bekommt Ihr als Belohnung diverse Piktogramme. Diese dürft Ihr Eurem Lieblingssportler zuteilen und so seine Fähigkeiten aktiv beeinflussen. *os*



Kraft, Timing und Koordination: Der Hochsprung ist bei "Virtua Athlete 2K" die mit Abstand anspruchsvollste Disziplin.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	60%

Spielspaß **58%**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Dynamischer, aber mit viel zu wenig Disziplinen ausgestatteter Konsolen-Mehrkampf. Extrem simpel und kurz.



DAS WAR WOHL NIX MIT EINER ANSPRECHENDEN FORTSETZUNG des grandiosen Saturn-Vorgängers. Die Dreamcast-Optik liegt nur wenig über dem Niveau der 32-Bit-Olympiade und die sieben Disziplinen sind im Vergleich zu "Int. Track & Field" sowie "Sydney 2000" alles andere als anspruchsvoll. Die Pseudo-Beeinflussung der Athleten mit diversen Piktogrammen ist zudem mehr Gag denn spielrelevant – egal, welche Vorlieben Ihr dem Polygon-Sportler zuweist, es ändert nichts (Wahrnehmbares) an seinen Leistungen. Allerdings hat "Virtua Athlete 2K" auch seine guten Seiten: Die Wettbewerbe werden dynamisch und abwechslungsreich präsentiert, die simple Steuerung ist schnell erlernt und im Mehrspieler-Modus macht's sogar längerfristig Spaß. Trotzdem grenzen nur sieben vorhandene Disziplinen fast schon an Abzocke.


Oliver Schultes







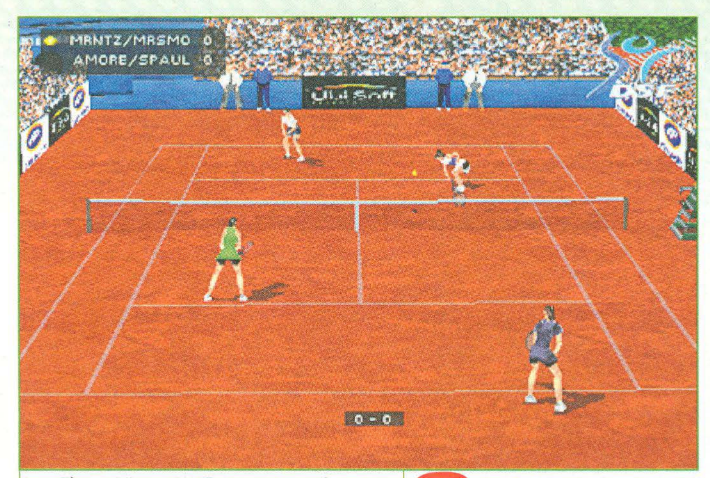


Der amerikanische CPU-Athlet zeigt Euch im Tutorial wie's geht – Ihr macht es im Wettkampf möglichst akkurat nach (links). In dem Menü-Punkt 'Player Edit' erschafft Ihr Euer virtuelles Abbild und verseht dieses mit Hobbys und passendem Sportleroutfit.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
AQUA PACIFIC, ENGLAND
(WWW.UBISOFT.DE)

All Star Tennis 2000

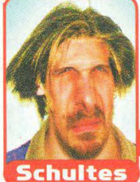


Flotter Vierer: Im Gegensatz zur Sega-Konkurrenz findet Ihr unter den 32 Tennis-Recken auch weibliche Top-Athleten.



Neuer Entwickler, neues Glück: Nachdem der Vorgänger von "DSF All Star Tennis 2000" von eher durchschnittlicher Qualität war, versucht Ubi Soft nun in der Neuauflage mit frischen Sportlern und neuem Saison-Modus zu punkten.
Im Hauptmenü warten drei Spielvarianten auf den virtuellen Tennis-Profi: Unter der Variante 'Schaukampf' spielt Ihr ein Match gegen einen CPU- oder menschlichen Kontrahenten. Wählt Ihr dagegen den 'Turnier'-Modus, ringt Ihr mit 15 anderen Teilnehmern an einem beliebigen Austragungsort um die Siegertrophäe. Habt Ihr übers Wochenende nichts vor, dann bietet Euch die 'Saison'-Variante den passenden Zeitvertreib: Hier spielt Ihr wie im Turnier einen kompletten Wettbewerb, allerdings auf allen zehn internationalen Tennisplätzen, die von Rasen über Sand bis zum Hartplatz alle gängigen Beläge abdecken.
Die 32 Spieler lassen sich nur mit dem Digi-Kreuz über das Feld dirigieren, eine Analog-Unterstützung sucht Ihr vergebens. Mit unterschiedlichen Buttons führt Euer Tennis-Profi Aufschläge, Lobs, Top- und Backspins sowie angeschnittene Bälle aus. Je nachdem, in welche Richtung und wie lange Ihr beim Schlag drückt, landet die gelbe Filzkugel cross, longline, kurz oder lang im gegnerischen Feld. *os*

***IM VERGLEICH ZUR KONKURRENZ** auf Dreamcast ("Virtua Tennis") und N64 ("Mario Tennis") macht Ubi Softs "All Star Tennis"-Neuauflage auf der Playstation keinen Punkt. Trotz komplexer Joypad-Belegung seid Ihr in Euren Aktionen ziemlich eingeschränkt und ständig darauf bedacht, den Ball im Spielfeld zu halten – denn einige, eigentlich simple Schläge landen des öfteren unverständlicherweise im Seitenaus. Die fehlende Analog-Unterstützung und der wenig dynamische Spielablauf ernten von mir ebenfalls Kritik. Vergleicht man "DSF All Star Tennis 2000" mit dem Vorgänger, fällt der 'Saison'-Modus positiv auf, allerdings wurden das witzige 'Bomb Tennis'-Duell und die Special-Moves wegrationalisiert. Zwischendurch im Mehrspieler-Modus kurzfristig unterhaltsam.*


Oliver Schultes

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
GRAFIK: 63% SOUND: 41%

Spielspaß 48%

Optisch wie spielerisch schwache Tennis-Simulation mit zahlreichen internationalen Lizenz-Sportlern






ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/98 mit 60% getestet (Abwertung auf 47%).

ENTWICKLER:
TAITO, JAPAN
(WWW.ACCLAIM.DE)

RC de Go!



Der Einsatz des Turbos verschafft Euch einen schmucken Schweif und die Möglichkeit, Eure Gegner vom Asphalt zu kicken.



Auch wenn es sich hier um ein Rennspiel mit Fernlenkautos handelt, das von Acclaim stammt: "RC de Go!" ist (glücklicherweise) kein weiterer Nachfolger von "Revolt". Vielmehr stammt der spritzige Zwergenraser von Taito, den japanischen Meistern arcadelastiger Geschicklichkeitsspiele. Im Gegensatz zu den Acclaim-Eigenproduktionen flitzt Ihr mit den benzingetriebenen Spielzeugen nicht durch obskure Fantasy-Welten, sondern über realistische Mini-Rundkurse. 14 Strecken bekommt Ihr in einer seitlichen, dynamischen 3D-Perspektive zu Gesicht – jeweils sechs Asphalt- bzw. Offroad-Kurse plus zwei Bonusarenen. Neben Zeitrennen und Schnelleinstieg lockt vor allem die Meisterschaft: Wählt aus je drei Modellen das Chassis und den Aufbau Eures Vehikels und verdient in Folge Punkte durch Platzierung und Bestzeiten. Diese investiert Ihr im Modellbauladen in bessere Reifen, Motoren, Stoßdämpfer und allerlei andere Zusatzteile, die allesamt der Realität entnommen sind. Der Kreativität der Entwickler entstammt dagegen der ‚Dash'-Antrieb, den Ihr im Rennen alle paar Sekunden benutzen dürft. Beim Druck auf die Schultertaste zündet Ihr kurz einen Turbo, der Euch nicht nur schneller voranbringt, sondern durch den sich auch Vorderleute aus der Bahn schubsen lassen. Netterweise müssen Eure sieben Konkurrenten auf dieses fiese Extra verzichten. *sf*

***DA SEHEN DIE ENGLÄNDER ALT AUS:** Taito zeigt seinem europäischen Publisher, wie ein Rennspiel mit ferngesteuerten Modellautos auszusehen hat. "RC de Go!" überzeugt nicht nur mit seiner einfachen Handhabung und dem motivierenden Punktesystem, sondern auch durch die niedliche Retro-Optik. Die Seitenansicht ist für ein Spiel dieser Sorte genau das Richtige, hochgezüchtete 3D-Grafiken und simulationslastige Steuerung wären hier echte Spaßbremsen. Auch die Anzahl an Rennmodi und Strecken genügen für etliche vergnügliche Stunden. Zwar könnt Ihr nicht auf wochenlanges Dauerzocken spekulieren und auch ein Mehrspielermodus fehlt bedauerlicherweise, für ein paar kurzweilige Runden zwischendurch ist Taitos Fun-Racer aber erstklassig.*


Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
GRAFIK: 69% SOUND: 65%

Spielspaß 75%

Arcadelastiges Fernlenk-Rennspiel mit witziger Optik und fesselndem Meisterschafts-Modus



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

Turok 3

ENTWICKLER:
Acclaim, USA
(www.acclaim.com)


Wo ist Dein Maulkorb? Diese stattliche Dinomutation ist wesentlich flinker unterwegs als der Körperbau vermuten lässt – gleichzeitig bildet sie aber ein wahrhaft 'fettes' Ziel.

Tschüss N64!

Mit „Turok 3" veröffentlicht Acclaim definitiv sein letztes Spiel für Nintendos 64-Bitter in Deutschland. Nach dem Einbruch der Verkäufe von N64-Software will sich der amerikanische Softwaregigant auf die Next-Generation-Konsolen konzentrieren. Für „Turok"-Fans gibt's aber keinen Grund zur Traurigkeit: Zwar hält sich Acclaim mit konkreten Informationen über Plattform und Erscheinungsdatum einer neuen Episode zurück, dass es ein Wiedersehen mit den Fireseeds geben wird, ist aber beschlossene Sache.


Trefferzonenabfrage sei dank! Mit dem Scharfschützengewehr erwischt Ihr die Bösewichte garantiert da, wo´s weh tut.



Mit Bösewichten in Videospielen ist das so eine Sache: Kaum glaubt man nach langem, hartem Kampf die Welt vor der ultimativen Bedrohung gerettet zu haben, da werkeln findige Entwickler für die Fortsetzung eines Bestsellers schon an einer noch garstigeren und gefährlicheren Kreatur. So auch im „Turok"-Universum: Nach 'Campaigner' und 'Primagen' steht der aufrechte Dinosaurierjäger in „Turok 3: Shadow of Oblivion" dem momentan ärgsten Übel des Universums gegenüber, dem namensgebenden 'Oblivion'.
Durch eine interstellare Explosion aus dem tausendjährigen Schlaf gerissen, strebt der schlecht gelaunte Fiesling nun nach der Macht über die Galaxie. Nur der Clan der Turok könnte seine finsteren Pläne durchkreuzen, also entsendet Oblivion eines Nachts eine Gruppe Schergen in das Haus der Fireseeds, den Bewahrern der Turok-Macht. Der Anschlag gelingt zum Teil: Bruder Joshua stirbt während des Angriffs der Außerirdischen, seine Geschwister Joseph und Danielle können dem Mordanschlag knapp entkommen. Als letzte Nachfahren der Fireseedsippe ist deren und somit Euer Schicksal besiegelt. Einer von beiden muss zum Turok werden, um Oblivion das grausame Handwerk zu legen.
Nachdem die Vorgeschichte in einer eindrucksvollen, mit Sprachausgabe unterlegten Sequenz erzählt wird, greift Ihr aktiv ins Geschehen ein. Im Gegensatz zu den Vorgängern habt Ihr erstmals die Wahl zwischen zwei Charakteren. Ob Ihr als Danielle oder Joseph ins Gefecht zieht, ist dabei keine reine Sympathieentscheidung, sondern hat direkte


Déja Vu: Zu Beginn von Welt Nr.4 ballert Ihr Euch durch ein grafisch aufgepepptes Szenario aus dem Original-"Turok".

Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Entscheidet Ihr Euch für den fünfzehnjährigen Joseph, könnt Ihr Euch aufgrund seiner mageren Statur durch enge Spalten zwängen, die für seine erwachsene Schwester undurchquerbar bleiben. Die gutgebaute Danielle überwindet dafür mit beherztem Sprung hohe Zäune und andere Hindernisse, vor denen wiederum ihr kleines Brüderchen verzagt. Weiterhin finden beide im Verlauf ihres Abenteuers einen ganz persönlichen Ausrüstungsgegenstand. Danielle steht eine Art Enterhaken zur Verfügung, mit dessen Hilfe sie sich an speziell markierten Punkten von Haus zu Haus hangelt (Erinnerungen an Abenteuerkollege Link in „Legend of Zelda" werden wach). Joseph wiederum nutzt sein Nachtsichtgerät, um sicher durch dunkle Grotten zu navigieren. Wegen der unterschiedli-


Zum Aussterben verdammt: Die flinken Raptoren bekommt Ihr nur auf der Müllhalde in dritten Level vors Visier.

WIE KAUM EINE ANDERE VIDEOSPIELSERIE schafft es die „Turok"-Reihe mit jeder neuen Episode, die gröbsten Kritikpunkte des Vorgängers auszumerzen. So auch „Turok 3: Shadows of Oblivion". Statt Herzkasper durch frustrierende Sprungeinlagen und stupide Schlüsselsuche in Endloslevels, erwarten Euch abwechslungsreiche Rätsel und eine übersichtliche Architektur. Auch die Langzeitmotivation ist dank der zwei Charakter-individuellen Lösungswege gesichert. Etwas enttäuscht bin ich hingegen vom Waffensystem. Was nutzen Raketenwerfer und 'Firestorm Cannon', wenn sich Aliens und Menschen meist per 'Sniper Rifle' aus sicherer Entfernung eliminieren lassen? Nur bei den Obermotzen kommt schweres Geschütz wirklich sinnvoll zum Einsatz. Auch die künstliche Gegnerintelligenz lässt zu wünschen übrig: Anstatt sich in Sicherheit zu bringen, warten getroffene Feinde brav auf den tödlichen Nachschuss, angreifende Monster bleiben häufig grundlos an irgendwelchen Ecken hängen. Abgesehen davon dürfen sich alle Action- und Egoshooterfans über ein spielerisch und technisch erstklassiges Ballerspektakel freuen – dank umfangreicher Verbesserungen der beste Ableger der „Turok"-Serie.


Colin Gäbel


Links: Danielles Enterhaken im Einsatz. Dank Wärmesensor im Nachtsichtgerät erkennt Joseph den Feind im Dunkeln.

BALLERSPAß

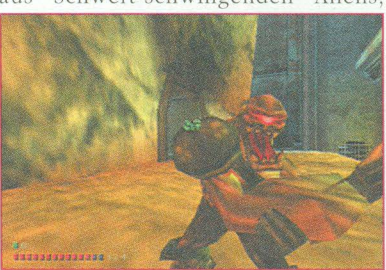
EGOSHOOTER-CHECK

Titel	Turok 3	Turok 2	Armorines	Perfect Dark
Hersteller	Acclaim	Acclaim	Acclaim	Nintendo
Veröffentlichung	2000	1998	1999	2000
FEATURES				
Levelstruktur	5 Welten	6 Welten	4 Welten	17 Missionen
Haupt-Gegnertypen	Aliens	Dinomutanten	Insekten	Menschen
Waffenanzahl	24	25	20	mehr als 40
Sniper-Modus	ja	ja	ja	ja
Trefferzonenabfrage	ja	ja	ja	ja
WERTUNG				
MULTIPLAYER				
Spielvarianten	8	3	5	6
Co-Operative Modus	nein	nein	ja	ja
Vierer-Splitscreen	ja	ja	ja	ja
Grafikeindruck	flüssig	flüssig	meist flüssig	meist flüssig
WERTUNG				
TECHNIK				
Ram-Pak-Support	ja	ja	ja	ja
Grafikeindruck	meist flüssig	meist flüssig	meist flüssig	meist flüssig
Nebel	wenig	viel	viel	wenig
Sprachausgabe	ja	ja	ja	ja
WERTUNG				
FAZIT	Aller guten Dinge sind drei: Der Höhepunkt der populären Serie lässt dank brillanter Technik und Rundumverbesserungen jedes Egoshooter-Herz höher schlagen.	Grafisch nach wie vor beeindruckende Ballerorgie mit innovativen Waffen und genialem Gegnerdesign. Diverse spielerische Mängel vermiesen Euch etwas die Jagdsaison.	Insektenkrieg im Weltall: Zieht in der gelungenen Comicadaption allein oder zu zweit gegen eklige Käfer jeder Größenordnung ins Gefecht. Knackig schwer, aber fair.	Der beste First-Person-Shooter der Konsolenwelt. Massig Waffen und ein Füllhorn technischer Spielereien lassen erstklassige Agentenatmosphäre aufkommen.

chen Fähigkeiten beider Charaktere ergibt sich zwar jeweils ein anderer Lösungsweg, Story und Levelreihenfolge sind jedoch identisch.
Insgesamt fünf Welten stehen auf dem Jagdprogramm. Bevor Ihr Oblivion in seinem Hightech-Hauptquartier stellt, durchstreift ihr eine urbane Zukunftsmetropole inklusive zombiefizierter Bewohner, kämpft Euch durch eine (fast) verlassene Militärbasis und werdet in einer Art intergalaktischer Müllhalde vom Abschaum des Universums bedroht. Kenner des ersten Teils freuen sich über einen Abstecher ins 'Lost Land': Hier wandelt Ihr kurzzeitig auf den Original-Pfaden des Ur-"Turok". Wie ihre Umwelt haben sich auch die Gegner seit dem ersten Indianer-Auftritt verändert. Auf die klassischen Dinosaurier trefft Ihr selten, Oblivions Gefolgschaft besteht hauptsächlich aus Schwert-schwingenden Aliens, menschlichen Soldaten und Voodoopriestern sowie ekelhaften Monstermutationen jeder Art und Größe. Am Ende einer Welt erwartet Euch der obligatorische Zwischengegner. Bei den Waffen habt Ihr es hauptsächlich mit alten Bekannten zu tun: Vom Jagdmesser und Standard-Flitzebogen über Schrotflinte und Granatwerfer sind die meisten Utensilien aus den Vorgängern bekannt. Jede Waffe lässt sich Charakter-individuell aufrüsten; vorausgesetzt, Ihr findet das entsprechende Upgrade. So wird aus dem einfachen Sturmgewehr bei Danielle die patronenfressende 'Firestorm Cannon', während Joseph ein praktisches Scharfschützengewehr mit Zoomfunktion erhält. Neu im Arsenal ist die dämonische Vampire-Gun. Einmal im Gegner festgebissen, saugt sie diesem kontinuierlich das Blut aus. Ergebnis: Das bemitleidenswerte Opfer schrumpelt vor Euren Augen zusammen, während Ihr dank unfreiwilliger Blutspende frisch gestärkt in den nächsten Kampf zieht. Neben Munition und Medipaks solltet Ihr Eure Augen vor allem nach den nützlichen 'Life Force'-Symbolen aufhalten. Dienten die goldenen Rauten in den ersten "Turok"-Teilen noch dem Extraleben-Scheffeln, erhaltet Ihr nun für 100 Stück dauerhaft zehn Gesundheitspunkte mehr. Zu Beginn umfasst Euer Energiebalken 100 Punkte, pro Level sind die gleiche Zahl Life Forces versteckt: Fleißige Sucher dürfen sich zum Schluss also über maximal 150 Lebenspunkte freuen. Einzelne Leben gibt es ebenfalls nicht mehr. Wenn Ihr sterbt, dürft Ihr beliebig oft beim letzten Rücksetzpunkt neu starten.
Auf eine Karte müsst Ihr bei "Turok 3" zwar verzichten, glücklicherweise sind die Welten aber auf eine übersichtliche Größe geschrumpft. Irrte man in den riesigen Welten des zweiten Teils auf der Suche nach einem Schlüssel oftmals orien-

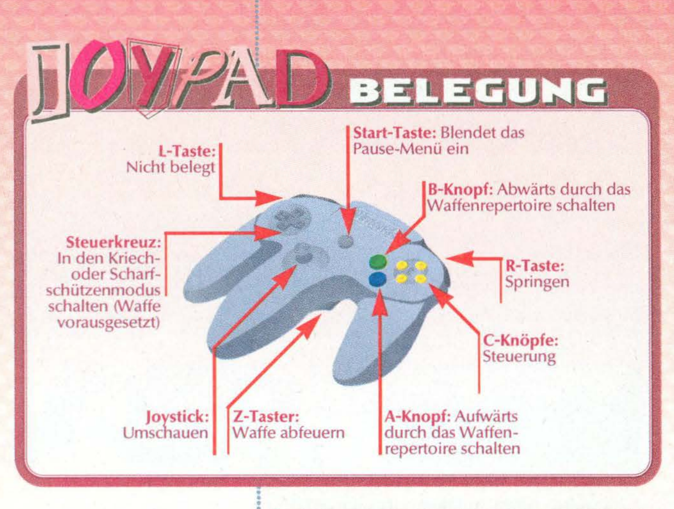

Draculas Erbe : Nachdem die 'Vampire Gun' den letzten Tropfen Blut ausgesaugt hat, bleibt von dem Alien nur noch eine schrumpelige Hülle zurück.



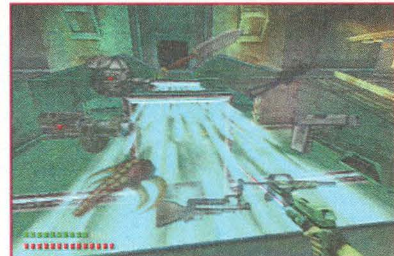

Fiese Waffe: Der 'Cerebral Possessor' bohrt sich ins Gehirn des Gegners und lässt Euch kurzzeitig dessen Kontrolle übernehmen.




Mehrspielerfreuden: Egal ob Zwei- oder Vierspieler-Splitscreen, die Grafik bleibt stets flüssig – der Kleinkrieg im Wohnzimmer ist somit einwandfrei spielbar.




Drei gegen einen: Die feurigen Lavaechsen tauchen bevorzugt im Verbund auf – da bleibt Euch vorerst nur der Rückzug.


Praktisch: Wie in „Turok 2" könnt Ihr die Wummen nacheinander durchschalten oder direkt im Waffenring wählen.



Ende mit Schrecken: Obermotz Oblivion macht nicht nur optisch einiges her. Vorsicht vor seiner Laserattacke!

tierungslos durch die Pampa, habt Ihr nun dank Unterteilung in kleine Einzelbereiche und klarer Aufgabenstellung stets den Überblick.
Beim Spielablauf wird Abwechslung groß geschrieben: So kämpft Ihr Euch durch einen außer Kontrolle geratenen, monsterverseuchten Zug zur Lok vor oder versucht, unter Zeitdruck Atomraketen zu entschärfen. Die nervenaufreibenden Sprungpassagen der Vorgänger wurden auf ein Minimum reduziert – wer jetzt noch daneben springt, ist selbst schuld. Auch Gewaltmärsche zum nächsten Speicherpunkt gehören der Vergangenheit an: Dank bequemer 'Quicksave'-Funktion dürft Ihr Euren Spielstand immer und überall festhalten.
Wie in den letztjährigen „Legenden des verlorenen Landes" kommen Multiplayer-Fans bei „Shadows of Oblivion" voll auf ihre Kosten. Ob allein, zu zweit oder zu viert, vom einfachen Duell bis zum gemeinschaftlichen 'Capture the Flag' erwarten Euch acht unterschiedliche Spielvarianten. In exklusiven Arenen dürft Ihr dabei auch in die schuppige Haut Eurer Gegner schlüpfen. Als Raptor müsst Ihr beispielsweise auf den Gebrauch von Schusswaffen verzichten, dafür wehrt Ihr Euch mit mächtigen Prankenhieben und gesteigerter Agilität. Zusätzlich stehen im Mehrspieler-Modus Waffen zur Verfügung, die dem Einzelkämpfer verwehrt bleiben. Auch diverse nützliche Extras wie temporäre Unsichtbarkeit oder Berserkerkräfte gibt's nur im Mehrspieler-Modus.
Auf Rendersequenzen müsst Ihr Hardware-bedingt verzichten, dafür verwöhnen Euch die zahlreichen Zwischenszenen mit ausgefeilter Mimik und über 40 Minuten englischer Sprachausgabe.
Die Unterstützung des Ram-Paks gehört auf dem Nintendo 64 mittlerweile zum guten Ton. Schiebt Ihr die Speichererweiterung in Eure Konsole, dürft Ihr „Turok 3" auch im hochauflösenden Vollbild genießen. Besitzer eines 16:9-Fernsehers freuen sich über das Breitbildformat. Auf Standard-TVs wird bei dieser Einstellung zwar der Bildausschnitt durch schwarze Balken verkleinert, dafür läuft das Spiel flüssiger als im normalen Highres-Modus. *cg*

NACH DEM LOBENSWERTEN VERSUCH, mit "Turok: Legenden des verlorenen Landes" einen Multiplayer-orientierten Ego-Shooter in der Videospielszene zu etablieren, zeigt das Team um David Dienstbier denselben Mut bei "Turok 3": Anstatt auf Dinos und tropische Gefilde zu setzen, erwarten Euch düstere Großstädte, verlassene Militärkomplexe und eklige Müllhalden, die von unheimlichen Fantasie-Kreaturen bewohnt werden. Dieser Stilwechsel bringt nicht nur frischen Wind in die "Turok"-Reihe, er beschert uns auch ein inspiriertes, abwechslungsreiches Leveldesign. Die Abschnitte sind dabei vollgepflastert mit grafischen Details wie funkensprühenden Stromkabeln, flackernden Leuchtstoffröhren und Echtzeit-Schatten – und das alles ohne grobe Ruckler! Action-Fans dürfen bedenkenlos zugreifen.


Oliver Schultes


Gegen den Uhrzeigersinn: High-Res (mit Ram-Pak), Low-Res und Letterboxformat. Nur in den beiden letzten Modi bleibt die Grafik flüssig.

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 85%
SOUND: 79%

Spielspaß 87%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Der strahlende Höhepunkt der populären „Turok"-Serie überzeugt mit ausgeklügeltem Levelaufbau und massig Abwechslung

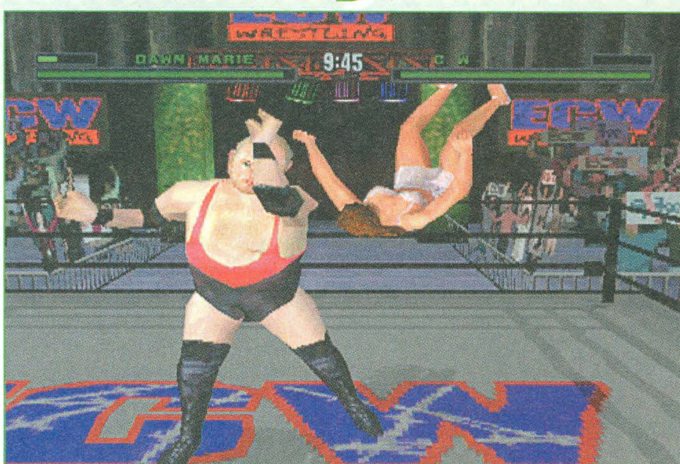


IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Turok 2" wurde in MAN!AC 11/98 getestet und in Ausgabe 2/2000 auf 86% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER:
Acclaim, USA
(www.acclaimsports.com)

ECW – Anarchy Rulz



Nur Fliegen ist schöner: Eure silikongestärkte Kämpferin nimmt bei dem dickbäuchigen C.W. eine Flugstunde.

Nach "ECW Hardcore Revolution" schickt Acclaim seine blutrünstigen Wrestler mit "Anarchy Rulz" erneut in den Playstation-Ring. Außer einer aktualisierten Kämpfer-Liste und veränderter Menü-Optik hat sich allerdings nicht viel getan. Ihr wählt aus verschiedenen Match-Varianten und lasst Eure muskelbepackten Jungs und Mädels im Stacheldrahtring, mit diversen Waffen, beim Kampf gegen eine Überzahl oder im guten alten Mann-gegen-Mann-Duell antreten. Neben Schlag und Tritt besitzen die Wrestler ein ansehnliches Move-Sortiment – jedes komplexere Manöver fordert jedoch eine ebenso komplexe Tastenkombination. Belohnt werden Eure akrobatischen Einlagen durch zynische Kommentare der englischen Sprecher. Wer statt kurzlebiger Exhibition-Matches lieber eine ganze Saison bestreitet, kämpft im Career-Modus um den Meisterschaftsgürtel. Nach erfolgreichem Abstauben aller Trophäen bewundert Ihr den Karriereverlauf Eurer Schützlinge in der Gallerie oder schickt einen selbst designten Muskelmann ins Rennen um den Champion-Gürtel. Neben dem umfangreichen Wrestler-Editor dürft Ihr Euch auch Euer eigenes Pay-Per-View zusammenschustern und das Ganze auf Memory-Card speichern. *dm*

***MIT DER NEUESTEN WRESTLING-EPISODE** schlachten die Acclaim-Programmierer die altgedienten "WWF Attitude"-Codes zum wiederholten Mal aus. In Zeiten eines "WWF Smackdown" wirken die pixeligen Zuschauerränge und die detailarmen Kämpfer jedoch längst nicht mehr zeitgemäß. Die mittlerweile veraltete Optik nervt mit Clipping-Fehlern und Problemen bei der Kollisionsabfrage, auch der Sound lässt bis auf die englischen Kommentatoren zu wünschen übrig – audiovisuell nicht gerade ein Highlight. Wer sich von den technischen Mängeln nicht abschrecken lässt, bekommt ein Wrestling-Spiel mit Tiefgang und einem guten Kämpfer-Editor. Dass sich im Vergleich zu den Vorgängern jedoch nichts geändert hat, grenzt fast schon an eine Frechheit.*



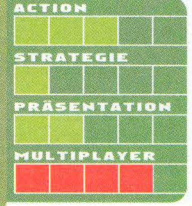
David Mohr

HERSTELLER	
Acclaim	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
90 Mark	
GRAFIK	SOUND
68%	59%

Spielspaß **73%**

Optisch veraltetes Wrestling-Update mit aktuellen Kämpfern und komplizierten Move-Kombinationen



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der Vorgänger "ECW Hardcore Revolution" wurde in MAN!AC 4/2000 getestet (Abwertung auf 73%).

Star Trek Invasion

ENTWICKLER:
WARTHOG, ENGLAND
(WWW.ACTIVISION.DE)



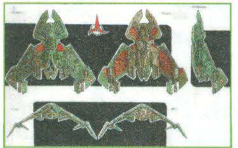
Eine Frage der Ansicht: Aus der Ego-Perspektive erlebt Ihr die Action noch intensiver.

Verfolgungskurs: Drückt Ihr die Schub-Taste zweimal hintereinander, schaltet Euer Jäger auf Warp-Geschwindigkeit.

Hektisch: Am Rande eines Schwarzen Loches müsst Ihr Rettungskapseln bergen.

Der Filmriese Paramount

musste die diversen Neuschöpfungen von Rassen und Raumschiffen erst absegnen, bevor sie in "Star Trek Invasion" integriert werden durften. Die Entwickler hatten beim Design klare Vorgaben, allerdings blieb ihnen noch genügend Spielraum für eigene Ideen. Herausgekommen sind perfekt in das Star-Trek-Universum eingepasste Figuren und Vehikel.

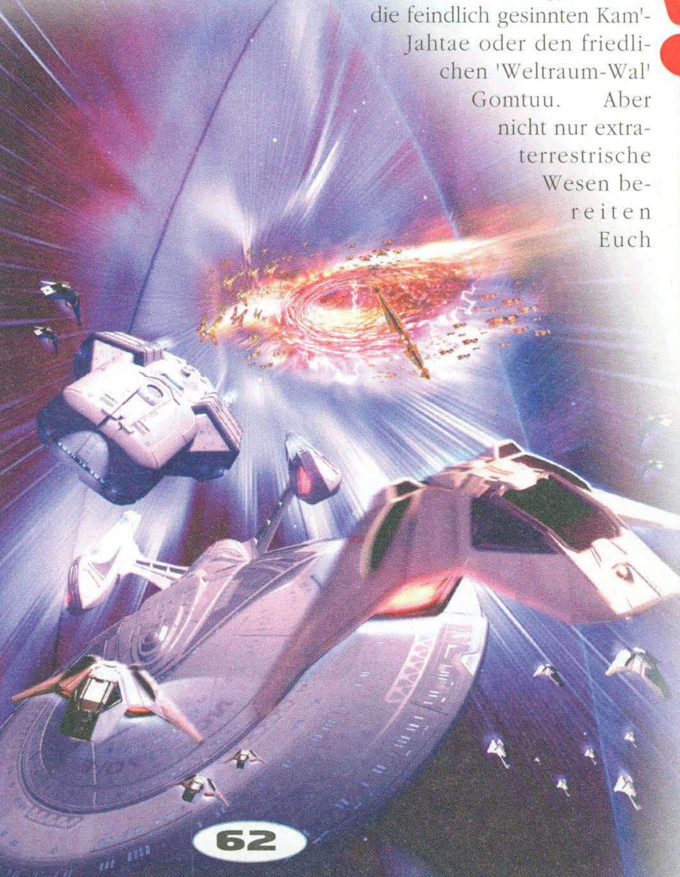


Gezeichnete Skizzen als Vorstufe im Genehmigungsverfahren. Im Bild ein klingonischer Jäger.

PS

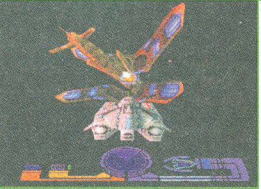
Sternzeit: 54111,79. Eine Sonde der Föderation meldet Kontakt mit einer Borg-Armada. Deren Kurs: Die Erde. Der klingonische Botschafter Worf übernimmt das Kommando über die U.S.S. Typhon, die als Transporter für das Valkyrie-Kampfgeschwader und als Bollwerk gegen die einfallenden Cyborgs dienen soll. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Fähnrich Ryan Cooper, einem aufstrebenden Föderations-Piloten, der 30 effektgeladene Weltraum-Missionen bestehen muss. Während Eures Science-Fiction-Abenteuers trefft Ihr nicht nur auf die 'Widerstand ist zwecklos'-Borg, sondern auch auf extra für "Star Trek Invasion" erschaffene Lebensformen wie beispielsweise die feindlich gesinnten Kam'-Jahtae oder den friedlichen 'Weltraum-Wal' Gomtuu. Aber nicht nur extraterrestrische Wesen bereiten Euch Schwierigkeiten: Der Captain der U.S.S. Sentinel, Marcus Brennan, scheint sich mit außerirdischen Aggressoren verbündet zu haben und bedroht mit einem teuflischen Plan die Föderation...

Bevor Ihr die schnittigen Valkyrie-Jäger besteigt, erwartet Euch ein virtuelles Training auf dem Holo-Deck. Dort lernt Ihr unter der stimmlichen Anleitung Eures Vorgesetzten Worf die komplexe Steuerung des Raumgleiters Schritt für Schritt kennen. Neben den aus "Colony Wars" bekannten Manövern wie Rollen, Vorwärts/Rückwärtsflug, Warp und Abfeuern von Primär- und Sekundärwaffen haben die Entwickler eine praktische Aufschaltautomatik integriert: Drückt Ihr im Kampf die Dreieck-Taste, wird ein Zielkreuz auf den nächsten Gegner geheftet. Feuert Ihr auf diese Markierung, trefft Ihr den Feind selbst bei wilden Verfolgungsjagden. Betätigt Ihr die Dreieck-Taste ein zweites Mal, aktiviert sich ein Autopilot, der Euren Kurs kontinuierlich an den Bewegungen des Feindes ausrichtet. Mit kleineren, manuellen Korrekturen habt Ihr so den Schurken ständig im Visier. Fliegt Ihr al-



DIE STERNENFLOTTE SCHLÄGT ZURÜCK: Wer immer noch glaubt, dass die Föderation nur aus einem Haufen pazifistischer Hänflinge besteht, wird mit "Star Trek Invasion" eines Besseren belehrt. Wie die Kollegen aus dem "Star Wars"-Universum düst Ihr mit Euren Kampfshuttles durch die wundersamen Welten der Galaxis. Stimmungsvolle Musik und originale Soundeffekte lassen das Abfeuern von Phasern- und Photonen-Torpedos zum Hochgenuss werden. Kombiniert wird das Ganze mit einer grandiosen Optik, die sämtliche Konkurrenzprodukte auf der Playstation erblassen lässt. Dank der stimmungsvollen Geschichte und den aus Film und Fernsehen bekannten Sprechern kommt echtes "Star Trek"-Feeling auf. Der gelungene Zweispieler-Modus rundet das Paket ab und sorgt für spaßige und spannende Gefechte im Freundeskreis.

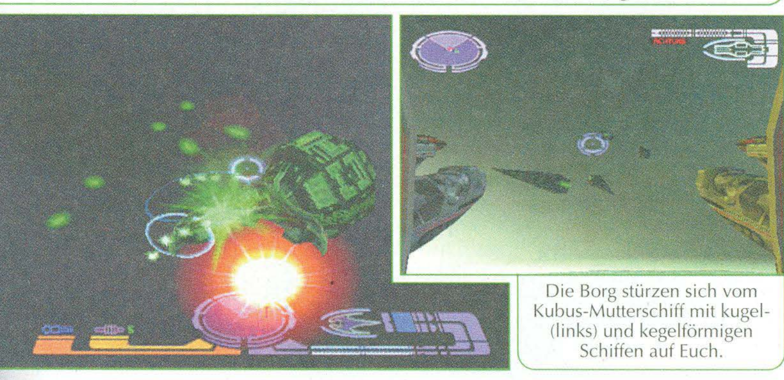
David Mohr







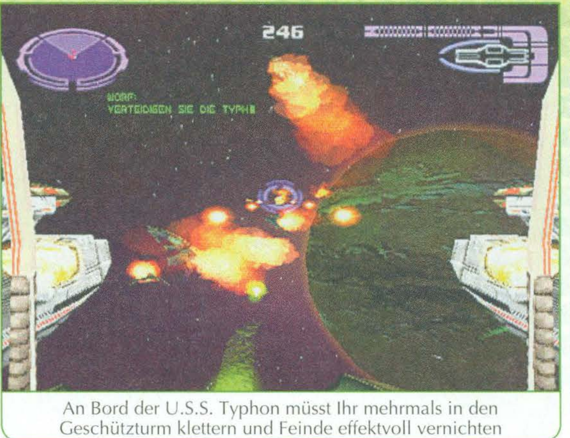
Die fetten Zwischengegner müsst Ihr Stück für Stück zerlegen. Dabei greifen sie nicht nur mit dem Laser an, sie halten Euch auch mit dem Traktorstrahl fest, während Jäger attackieren.



Die Borg stürzen sich vom Kubus-Mutterschiff mit kugel- (links) und kegelförmigen Schiffen auf Euch.

JOYPAD BELEGUNG



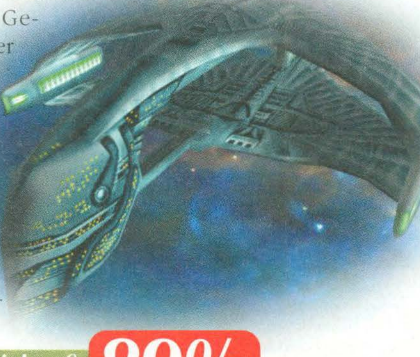


An Bord der U.S.S. Typhon müsst Ihr mehrmals in den Geschützturm klettern und Feinde effektvoll vernichten

Im Mehrspieler-Modus dürfen zwei Piloten gegeneinander in fünf würfelförmigen Holodeck-Arenen antreten. Zusätzlich könnt Ihr noch mehrere Feindschiffe (u.a. von den Borg) aktivieren, die Euch das Leben schwer machen. Herumschwebende Extras versorgen Euch darüber hinaus mit durchschlagenden Waffensystemen.

Mit Eurem Lieblingsraumschiff duelliert Ihr Euch im Splitscreen – bei flüssiger Optik.

lerdings in eine Weltraummine oder ist der gegnerische Jäger für Euer Schiff zu wendig, dann schaltet sich der Autopilot ab und der Kontrahent entwischt.
Habt Ihr die Holodeck-Übung hinter Euch gebracht, wählt Ihr auf der schmucken Missionskarte Euren nächsten Einsatzort, der direkt in eine heiße Schlacht mit romulanischen Jägern führt. Während des Kampfes dürft Ihr auf zahlreiche Star-Trek-typische Waffensysteme zurückgreifen: Diverse Phaser, Laser, Photonen- sowie Quantentorpedos und sogar ein Traktorstrahl sind in Eurem Valkyrie-Schiff eingebaut. Im Laufe des Sci-Fi-Abenteuers fällt Euch allerdings die ein oder andere Alien-Technologie in die Hände, sodass nach und nach nicht nur neue Waffen zur Verfügung stehen, sondern sich auch die Form bzw. Leistung Eures Jägers ändert. Diese Upgrades (u.a. eine Tarnvorrichtung) sind für den weiteren Verlauf enorm wichtig, da Ihr auf wirklich fiese Feinde trefft – die unheimlichen Borg sind trotz ihres Anpassungsvermögens an Eure Kampfsysteme noch relativ harmlos.
Die einzelnen Missionen bieten aber weit mehr als stupides Geballere: Meist ist eine Kombination aus Beschützen, Retten und Zerstören vonnöten, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. So müsst Ihr beispielsweise ein Föderations-Shuttle aus einem Gasnebel bergen und es dabei gegen angreifende Kam'-Jahtae-Jäger verteidigen. Zu allem Überfluss dürft Ihr Hochenergie-Waffen nicht einsetzen, da sich das Gas sonst entzünden und alles verbrennen würde. In einer weiteren Mission klemmt Ihr Euch hinter einen Geschützturm an Bord der Typhon und schießt à la Han Solo feindliche Schiffe ab. Wie von "Colony Wars" gewohnt, finden die Kämpfe vor riesigen Planeten, malerischen Gasnebeln und Schwarzen Löchern statt. *os*

WIDERSTAND IST ZWECKLOS! "Star Trek Invasion" ist der beste Weltraum-Shooter der Konsolen-Galaxie. Wer dachte, dass mit "Colony Wars: Red Sun" der Höhepunkt der Space-Operas erreicht ist, wird von Activisions Playstation-Meisterwerk eines besseren belehrt: Story, Optik, Sound und Spielbarkeit sind besser als beim Psygnosis-Vorbild – und das will was heißen! Die neu gestalteten Raumschiffe und Rassen fügen sich hervorragend in das 'alte' Star-Trek-Universum ein und entführen Euch zusammen mit der brillanten Musik nach wenigen Augenblicken in die unendlichen Weiten des Weltraums. Die packende Geschichte und die abwechslungsreichen Missionen lassen dabei nie Langeweile aufkommen. Einziger Wermutstropfen: Ihr dürft leider nicht mit der Enterprise und Captain Picard gegen die Borg antreten.

Oliver Schultes


Ein klingonischer Bird of Prey und ein Valkyrie-Jäger der Föderation in Nahaufnahme: Selbst bei solch riesigen Objekten bleibt die brillante Optik flüssig.

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	90%
SOUND	86%
Spielspaß	89%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Spektakuläres Weltraum-Abenteuer im Star-Trek-Universum: Story, Optik, Sound und Spielablauf sind auf höchstem Niveau.

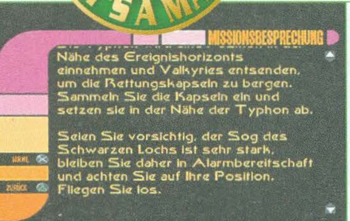






AB 12







Von links: In der Stellaren Kartographie sind zu Beginn nur zwei Missionen wählbar, darunter ein umfangreicher Trainigslevel. Vor dem Einsatz klärt Euch Lieutenant Commander Worf über die Levelziele auf; während einer Mission gibt Euch eine Stimme Zusatzinformationen, wie z.B. über die roten und blauen Energiekugeln.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Ubi Soft, Kanada
(www.ubisoft.de)

F1 Racing Championship

Auch für Fahranfänger

hat Ubi ein Herz. Neben der leicht beherrschbaren Arcade-Variante soll Euch besonders die Fahrschule mit den PS-starken Boliden vertraut machen. Sämtliche Strecken lassen sich im Trainingsmodus unter



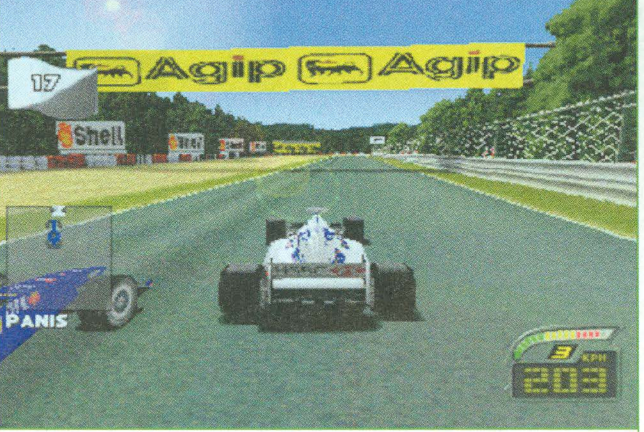
Gerade auf dem verwinkelten Monaco-Kurs sind die Tipps der Fahrschule Gold wert

Anleitung der CPU befahren. Ein Balken und Texteinblendungen am unteren Bildrand veranschaulichen Euch vor jeder Kurve, wann Ihr vom Gas gehen, bremsen und wieder durchstarten müsst. Ebenfalls sehr anschaulich ist das Fahrzeug-Tuning



Vier Attribute (Tempo, Beschleunigung, Bremsen, Grip) werden durch das Setup verändert.

ausgefallen. Wie bereits beim Vorgänger und der EA-Konkurrenz werden die Folgen Eurer Einstellungen augenblicklich und verständlich in einem Diagramm visualisiert.



Nicht realitätsgetreu, aber hilfreich: Nähert sich Euch ein Konkurrent, wird ein kleiner Radar samt Pilotenname eingeblendet.

Nachdem Ubi Soft vor knapp eineinhalb Jahren versuchte, mit einer lizenzlosen Formel-1-Simulation vorne mitzufahren, kehren die Franzosen nun reumütig mit einem hochoffiziellen Spiel auf die Rennsport-Bühne zurück. Nicht, dass der Vorgänger "Racing Simulation 2" ein schlechter Titel gewesen wäre, allein das Fehlen originaler Teams und Texturen bestraften die Käufer mit Desinteresse.

Zwar gibt Ubi nun wieder lizenziert Gas, allerdings sucht Ihr Nullpen-Nick oder Williams BMW bei "F1 Racing Championship" vergebens: Die vergangene Saison 1999 dient als Vorlage für das Geheize an den 16 Rennwochenenden. Im Simulationsmodus nehmt Ihr an diesen in gewohnter Weise teil. Einzel- und Zeitrennen (samt Ghost-Modus) dienen dem Auswendiglernen der Strecke und Austesten Eures Boliden, die Weltmeisterschaft richtet sich an Punktejäger mit viel freier Zeit und hoher Motivation. In einfachen, benutzerfreundlichen Menüs passt Ihr die Anforderungen Eurem Geschmack an. So justiert Ihr nicht nur die Zahl zu absolvierender Runden (10, 20, 50 Prozent oder Gesamtlänge) und entscheidet zwischen simpler und realistischer Physik, sondern variiert auch Schadenstoleranz, lasst Strafen zu oder wählt Sonnen-, Regen- und zufälliges Wetter. Bevor Ihr zu freiem Lauf, Qualifikation oder Rennen antretet, nehmt Ihr einen kleinen Umweg über die Garage, um das Setup Eures Wagens zu verändern. Acht Attribute wie Flügelwinkel, Bremsbalance oder Tankfüllung lassen sich grob verstellen – die Auswirkungen auf Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bremskraft und Grip werden Euch direkt über ein Diagramm veranschaulicht.

Auf der Piste geht nicht nur Ihr an Eure Leistungsgrenze, auch die Hardware der Playstation wird ausgeschöpft. Ruckfrei rast Ihr in einem halben Dutzend verfügbarer Perspektiven über den flirrenden Asphalt oder dreht Euch auf pitschnasser Strecke ins Kiesbett. Dabei erfreuen Partikeleffekte wie Rauchschwaden, Staub- und Gischtwolken sowie Lens-Flares Eure Augen. Für einen Blick aufs Verfolgerfeld dient das Umsehen auf Tastendruck – nur in Ego-Ansicht verfügt Ihr über zwei Seitenspiegel. Ein optionaler Radar blendet sich zusätzlich ein, sobald Euch ein Konkurrent am Heck hängt. Dank Lizenz informieren Euch die originalen Einblendungen der TV-Übertragungen über Rundenzeiten, ausgefallene Fahrzeuge oder den Abstand zum Vordermann. Dafür verzichtet Ubi auf Bildschirm-bekannte Quasseltanten, knisternder Boxenfunk dringt ebenfalls nur spärlich aus den Lautsprechern.

Um auch bei Simulations-Verweigerern Interesse zu wecken, findet Ihr wie beim Vorgänger zusätzlich einen Arcade-Modus. Hier fetzt Ihr in simpelster Physikeinstellung gegen die Konkurrenz, passiert Checkpoints und nehmt jede mögliche Abkürzung, ohne von Rennleitung oder Achsenbruch bestraft zu werden. Erreicht Ihr auf jeweils vier Kursen eine bestimmte Position, wird ein weiteres Streckenquartett freigeschaltet. *sf*



Sechs Kameraperspektiven, peppiger Arcade- (rechts oben) und flüssiger Splitscreen-Modus sorgen für abwechslungsreiche Rennkost.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Optisch gelungene F1-Simulation mit realistischem Simulations- und spaßigem Arcade-Modus



WÜRDIGE NACHFOLGE: Mit "F1 Racing Championship" beweist Ubi ein weiteres Mal seine Kompetenz im F1-Zirkus. In der höchsten Schwierigkeitsstufe kann keine andere Playstation-Simulation diesem Titel in puncto Anspruch und Herausforderung das Wasser reichen. Zudem bleibt die Bildrate trotz ordentlicher und detailreicher Fahrzeug- und Streckenoptik auch bei den leistungsfressendsten Situationen stabil. Nicht zuletzt die Menüs und das Fahrzeug-Setup schlagen durch ihre Benutzerfreundlichkeit positiv zu Buche, wenn ich mir persönlich auch ein paar mehr Optionen gewünscht hätte. Zwei Wettervarianten (die zudem während des Rennens nicht wechseln), ein halbseidener Mechanikerbildschirm und fehlende KI-Gegner im Splitscreen sind heutzutage nicht mehr Standard einer Spitzensimulation. Auch die unterschiedliche Leistungsfähigkeit von Menschen und Maschinen hätten die Programmierer besser herausarbeiten sollen, zu oft fahren Piloten wie De la Rosa oder Badoer im Spitzenfeld mit. Dafür entschädigt der eigenständige Arcade-Modus, der auch Amateur-Rasern Erfolgserlebnisse gönnt. Könnt Ihr auf die aktuelle Lizenz verzichten, solltet Ihr zugreifen!

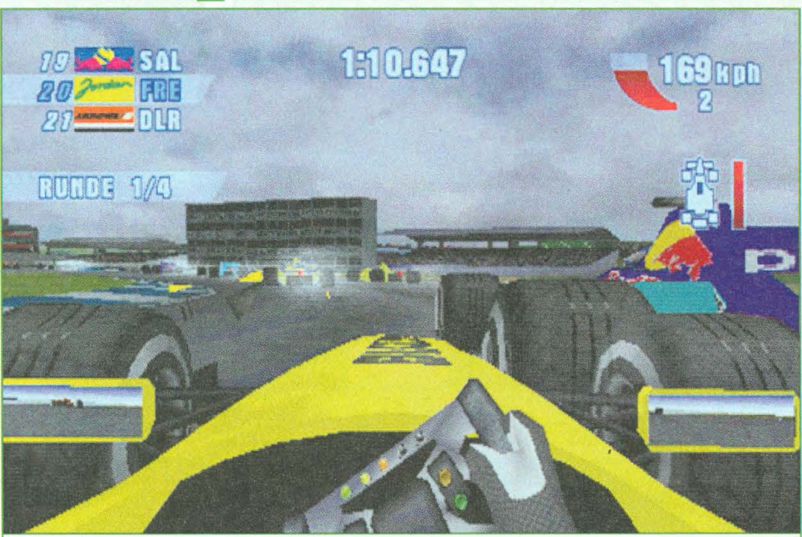
Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN

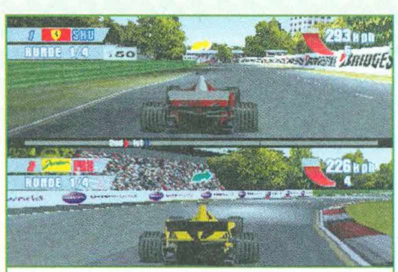
N64- und Dreamcast-Fassungen erscheinen in den kommenden Monaten. Der Vorgänger "Racing Simulation 2" wurde in MAN!AC 5/99 mit 85% Spielspaß getestet und auf 83% abgewertet.

ENTWICKLER:
Visual Sciences, Schottland
(www.easports.com)

F1 Championship Season 2000



Fünf Perspektiven stehen zur Wahl: Leider sind die Seitenspiegel in der Innenansicht ziemlich grobpixelig und kaum sinnvoll zu verwenden.



Im Splitscreen wurde auf Gegner verzichtet – dafür ruckelt der Zweispieler-Modus im Gegensatz zum Vorgänger nicht.

Während sich andere Hersteller mit der Zweitverwertung von 99er-Daten begnügen, nutzt EA seine Investitionen in die 2000er-Lizenz bereits zum zweiten Mal im halben Jahr. Nach der ersten vergeblichen Attacke Richtung Pole Position mit "F1 2000" versucht der Spielegigant sich mit einer runderneuerten Simulation dauerhaft im Spitzenfeld der Formel-1-Simulationen zu platzieren. Dass die Entwickler Visual Sciences keine sechs Monate Zeit für die Neuauflage hatten, erkennt man an Optik und Fahrphysik. Grafisch hat sich bei "F1 Championship Season 2000" im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan. Die Bildrate bleibt zwar meist angenehm stabil, doch Texturen und Polygone wirken immer noch etwas kantig und klobig – egal welche der fünf Perspektiven Ihr wählt. Dafür dürft Ihr Euch bei Anwahl der Schaden- und Ausfalloption über reichlich Effekte freuen: Neben den üblichen qualmenden Reifen und Staubwolken bekommt Ihr Funkenflug, Schwaden verbrannten Öls und fliegende Karosserieteile zu Gesicht.

Die Steuerung Eures Boliden ist simpel wie gehabt: Nur selten dreht Ihr Euch bei heftigem Bremsen und gleichzeitigem starken Lenkeinschlag, auch eine pitschnasse Straße behindert Eure Raserei kaum. Allein Ausflüge ins Gras oder Kiesbett fordern Euch: Sind die Reifen verschmutzt, ist gefühlvolles Lenken und Gas geben angesagt – andernfalls dreht Ihr Pirouetten wie ein Eiskunstläufer.

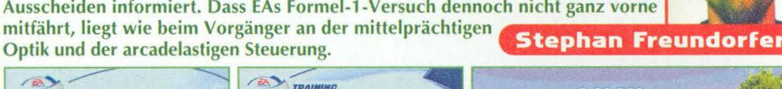
Nagelneu sind zwei der sechs Rennmodi: Neben Schnelleinstieg, Zeitrennen, Wochenende und Meisterschaft dürft Ihr nun auch an einem Training teilnehmen oder Euch an der Szenariovariante versuchen. Der Übungsmodus macht Euch das Kennenlernen eines Kurses so leicht wie möglich: Ein Tutorial erläutert jede einzelne Kurve, verschiedenfarbige Pylone am Streckenrand markieren die Punkte, an denen Ihr bremst, einlenkt und wieder Vollgas gebt. Zusätzlich weist Euch eine Sprachausgabe auf Fehler hin oder lobt Euer Können. Durch eine abschließende Bewertung Eurer Leistungen werdet Ihr zu weiteren Runden angespornt.

Im Szenario-Modus warten insgesamt 14 vorgegebene Rennsituationen darauf, von Euch gemeistert zu werden. So müsst Ihr z.B. als Mika Hakkinen trotz eines Reifenschadens in der Mitte des Rennens unter den ersten sechs ins Ziel kommen. Ein anderes Mal werdet Ihr in die Rolle von Marc Gene versetzt, der an die Bande gekracht ist und nur noch wenige Runden zum Aufholen der verlorenen Position zur Verfügung hat.

***Das Setup-Menü** erinnert Euch sofort an den Vorläufer "F1 2000". Neben acht mechanischen Werten justiert Ihr vier aerodynamische Eigenschaften und verfolgt an Balkendiagrammen deren Auswirkung auf Beschleunigung, Grip, Geschwindigkeit und Bremskraft. Als fünftes Attribut müsst Ihr nun aber auch die Motorbelastung beachten: Lasst Ihr zu hohe Drehzahlen an Eurer Maschine zu, vergrößert sich die Wahrscheinlichkeit, während des Rennens mit einem Defekt auszuscheiden.*


Schenkt Ihr beim Setup der Motorbelastung keine Aufmerksamkeit, drohen ärgerliche Ausfälle.

AUF DEM WEG DER BESSERUNG: Etwas irritiert war ich zunächst schon, dass kaum ein halbes Jahr nach EAs F1-Einstand dasselbe Spiel von denselben Programmierern nochmal auf meinem Tisch landet. Eigentlich wäre es eine dreiste Sache, diesen Aufguss in die Läden zu bringen, hätte man nicht die zwei hervorragenden neuen Modi eingebaut. Endlich gibt es ein sinnvolles und motivierendes Training in einem F1-Spiel – gewöhnlich bekommt man ja unter diesem Menüpunkt nur eine Strecke ohne Gegner und mit eingeschalteten Fahrhilfen vorgesetzt. Auch der Szenario-Modus ist prächtig: Vielfältig, abwechslungsreich und dank Freischaltmechanismus extrem motivierend. Die Spannung, die in den vorgegebenen Rennen aufkommt, wird zusätzlich durch wechselndes Wetter und die das realistische Verhalten der Konkurrenten gesteigert. So kommt es z.B. vor, dass bei einem Vordermann plötzlich die Funken sprühen, er in die Box fährt und Euch ein paar Sekunden später der Boxenfunk über dessen Ausscheiden informiert. Dass EAs Formel-1-Versuch dennoch nicht ganz vorne mitfährt, liegt wie beim Vorgänger an der mittelprächtigen Optik und der arcadelastigen Steuerung.

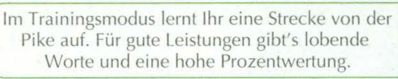


Stephan Freundorfer








Im Trainingsmodus lernt Ihr eine Strecke von der Pike auf. Für gute Leistungen gibt's lobende Worte und eine hohe Prozentwertung.







Formel 1 mit simpler Physik und durchwachsener Grafik: Dank vielfältiger Modi dennoch motivierend.










ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2000 mit 75% Spielspaß bewertet. An einer PS2-Fassung wird bereits gearbeitet.

ENTWICKLER:
Video System, Japan
(www.videosystemusa.com)

F1 World Grand Prix 2

Lasst Euch nicht täuschen:

Zwar findet Ihr im Hauptmenü von "F1 World Grand Prix 2" die vielversprechende Option 'TV-Übertragung', die vorgibt, einen 99er-WM-Lauf zu zeigen. In Wirklichkeit wird in dem schmucken







Spannend wie Fernsehen: In der 'TV-Übertragung' seht Ihr CPU-generierte Wettbewerbe.

Fernseh-Modus aber nur ein zufälliges Rennen präsentiert – leider finden die Originalereignisse und -ergebnisse der letzten Saison keine Verwendung. Dennoch macht es Spaß, sich durch die Boliden zu schalten und das Rennen im besten 'Premiere World'-Stil zu verfolgen.



Scheibenwischer an: Im Gegensatz zum ersten Teil könnt Ihr trotz strömenden Regen die Strecke erkennen.



Fünf Kameraeinstellungen stehen zur Wahl. In Ego- und Helmperspektive nutzt Ihr die Seitenspiegel, bei den restlichen müsst Ihr Euch mit einem kurzen Blick nach hinten begnügen.

Hersteller Video System verscherbelt nicht nur seine FIA-Lizenz an Publisher, die sich die Einzahlungen auf das Ecclestone-Konto nicht leisten können oder wollen, ab und zu entwickeln die Japaner auch selbst ein Formel-1-Produkt. So geschehen Ende 1999 mit dem Dreamcast-Spiel "F1 World Grand Prix", das nun einen dezent überarbeiteten Nachfolger erhält.

Wie schon beim Vorgänger verwöhnt Euch feinste 128-Bit-Optik auf der Jagd nach Hundertstel Sekunden und Weltmeisterschaftspunkten. Parallelen gibt's allerdings auch bei der Lizenz: Nicht die aktuelle Saison wird von Video System simuliert, sondern die des vergangenen Jahres. So müsst Ihr zwar bei der Aktualität Einbußen hinnehmen, dafür werden die gesammelten Daten der 99er-WM für Team-Infos, Statistiken und eine Realitätsoption verwertet, dank der Ihr bei Original-Wetter und -Startaufstellung auf die Strecke gehen dürft. Bevor Ihr Euch für Einzelrennen, WM oder Zeitfahren entscheidet, bestimmt Ihr zunächst die Anforderungen. Einen gesonderten Arcade-Modus gibt es zwar nicht, dafür dürft Ihr Fahrverhalten und CPU-Intelligenz in je drei Stufen variieren. Zudem stehen Hilfen für Bremsen, Beschleunigen und Lenken zur An- bzw. Abwahl, ein Aufholmodus darf ebenso zugeschaltet werden wie Schäden, zwingende Boxenstopps und Verwendung des FIA-Regelwerks.

Habt Ihr Euch für die arcadelastigste Physikeinstellung entschieden, wirft Euren Boliden zwar so schnell nichts aus der Bahn, dafür wird Euch auch das Setup-Menü vorenthalten. Profis tunen hier ihre PS-Monster über das Verstellen weniger Werte wie Übersetzung oder Bremsempfindlichkeit und verfolgen über ein Balkendiagramm die Auswirkungen ihres Tuns. Auf den 16 Strecken erwartet Euch gewohnte F1-Kost in ansprechender Inszenierung: Das Publikum auf den Rängen wogt, schwenkt Fahnen, lässt Blitzlichter aufleuchten und Drucklufttröten heißlaufen. Aber auch auf dem Asphalt geht's rund – aus dem Heck sprühende Funken, weiße Rauchschwaden und die Reifenspuren, die nach wenigen Runden verzwickte Schikanen bedecken, sorgen für benzinschwangere Atmosphäre. Lasst Ihr Schäden an Eurem Wagen zu, fallen Euch nach einer Kollision besonders die eiernden Reifen ins Auge – um wieder zu einer geraden Spur zurückzukehren, solltet Ihr schleunigst die hübsch animierte Boxencrew zur Hilfe holen. Neben dem Motorengedröhn dringt ab und an ein englischsprachiger Teamkamerad an Euer Ohr, allerdings hat er nur Tipps von zweifelhaftem Wert auf Lager: "Es sieht nach Regen aus", während sich gerade ein Wolkenbruch über der Strecke auftut. *sf*

NICHT VIEL DAZUGELERNT: Ein weiteres Mal ruft Video System mit einer Formel-1-Simulation gemischte Gefühle hervor. Optisch ist das Spiel ein Klasse für sich: Herrlich anzusehende Kurse und Wägen, eine schmucke Boxencrew und reichlich Effekte verwöhnen das Auge des Betrachters, die Bildrate bleibt fast immer stabil. Doch selbst die Grafik hat ihre Schattenseiten: Die Gischt hinter dem eigenen Boliden bildet einen hässlich dicken Streifen und die Außenperspektive verliert durch einen ungeschickten Blickwinkel ihre Übersichtlichkeit auf unebenen Kursen. Auch die Fahrphysik hat ihre Macken: Mal gibt sie sich äußerst realistisch (z.B. wenn Ihr durch die Wiese ackert), mal ist sie selbst im schwierigsten Modus, vor allem beim Kurvenverhalten, viel zu primitiv. Am meisten stören mich die KI-Schwankungen. So knallt Euer CPU-gelenkter Wagen beim Boxenstopp auf Konkurrenten – mit der Folge, dass Ihr nächste Runde wieder zum Reparieren müsst. Und manchmal bremst das Fahrerfeld in Kurven bzw. hinter Kollisionen auf Schrittgeschwindigkeit oder bleibt gleich stehen, bis sich die Situation bereinigt hat. So wird die an sich hübsche Simulation (zu) oft zum Ärgernis.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	71%

Spielspaß 73%





ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Flotte und ansehnliche F1-Simulation mit 99er-Lizenz: Schwächen in KI und Fahrphysik nerven zuweilen.





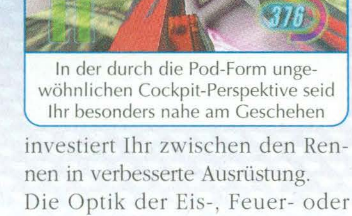
Löblich: Trotz acht Wägen auf der Strecke ruckelt der Splitscreen nicht. Oben seht Ihr die Präsentation der Teams.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der Vorgänger "F1 World Grand Prix" wurde in MAN!AC 1/2000 mit 72% Spielspaß bewertet.

Entwickler: LucasArts, USA (www.starwars.com)

Star Wars Ep.1 Racer

Während "Star Wars" auf DVD weiterhin ein feuchter Traum aller Skywalker-Groupies ist, brausen nun auch deutsche Dreamcast-Besitzer mit den futuristischen Pods der 'Episode 1' um die Wette.
Bis auf einige zusätzliche Render-Sequenzen hat sich wenig getan: Ihr zischt wie gehabt mit Euren Schwebevehikeln entweder alleine im Training oder im Wettkampf gegen ein Dutzend feindselige Aliens über etwa 25 ausgefallene Rundkurse – ein Splitscreen für Freundesduelle wird ebenfalls geboten. Siegprämien investiert Ihr zwischen den Rennen in verbesserte Ausrüstung.
Die Optik der Eis-, Feuer- oder Wüstenpisten gefällt durch einfallsreiches Design, erreicht aber sonst nur mittleres Dreamcast-Niveau Einen dicken Rüffel gibt's zudem für den fehlenden 60-Hertz-Modus. Star-Wars-Fans und Rennspielfraks haben trotzdem ihren Spaß. *us*


In der durch die Pod-Form ungewöhnlichen Cockpit-Perspektive seid Ihr besonders nahe am Geschehen

Hersteller	LucasArts
System	Dreamcast
Zirka-Preis	100 Mark
Grafik	69%
Sound	72%

Spielspaß 80%
Solide Umsetzung des flotten Science-Fiction-Renners, leider ohne echte Neuheiten oder Verbesserungen.

Action · Strategie · Präsentation · Multiplayer

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Fassung wurde in MAN!AC 6/2000 mit 81% Spielspaß getestet.



Entwickler: Broadsword, USA (www.acclaim.de)

Spirit of Speed

"Spirit of Speed" entführt Euch in die Frühzeit des Motorsports: Die 30er-Jahre-Rennwagen mit ihrer Zigarrenform waren zwar altmodisch und keineswegs sicher, erreichten aber Höchstgeschwindigkeiten jenseits der 200 km/h. Auf neun traditionellen Kursen, darunter die altehrwürdige Avus-Schleife, tretet Ihr zu einzelnen Rennen oder einer Meisterschaft an. Für Abwechlung sorgt ein Szenario-Modus, der bestimmte Aufgaben an Euch stellt wie z.B. eine bestimmte Platzierung zu halten.
Was sich gut anhört, macht in der Praxis leider kaum Spaß: Endlose Ladezeiten nerven schon vor Beginn, die biedere Optik ruckelt selbst ohne Gegner im Blick erbärmlich. Während sich die nervöse Steuerung dem schwachen Niveau anpasst, tröstet nur der Sound: Beschwingte Musik und kernige Motoren können aber nicht mehr viel retten. *us*


Fröhliches Clipping darf nicht fehlen: Bei Rempeleien verschwinden ganze Wagenteile.

Hersteller	Acclaim
System	Dreamcast
Zirka-Preis	100 Mark
Grafik	39%
Sound	64%

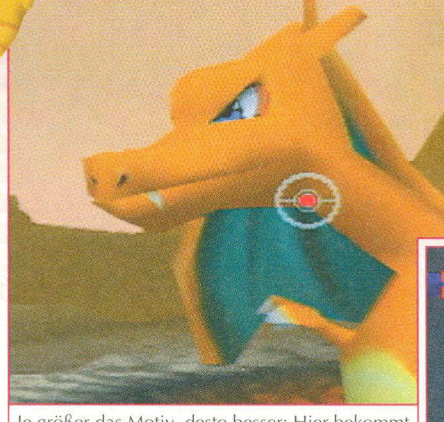
Spielspaß 34%
Interessantes Oldie-Rennspiel, dem durch vorsintflutliche Technik jeglicher Reiz geraubt wird.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER:
HAL, JAPAN
(WWW.NINTENDO.DE)

Pokémon Snap


Je größer das Motiv, desto besser: Hier bekommt Ihr einen Glurak vor die Linse.

Geheime Passagen können durch Extras wie die Äpfel geöffnet werden

Für Voyeure:

Schnappschuss-Spiele sind momentan in Mode. Nachdem Ihr bereits auf der PS2 in "Primal Image" blutjunge Japanerinnen ablichten durftet (MAN!AC 8/2000), geht's den Mädels nun auch auf dem PC an die Wäsche. Von Simon & Schuster wurde vor kurzem "Panty Raider" veröffentlicht, in dem Ihr im Auftrag einiger schleimiger Aliens


Im PC-Spiel "Panty Raider" durchleuchtet Ihr Eure Motive mit einer Röntgen-Kamera

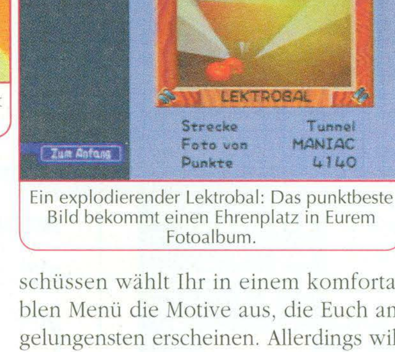
Damen in Unterwäsche knipsen müsst. Statt Äpfeln und Flöte wie in "Pokémon Snap" nutzt Ihr hier Tic-Tacs und Silikon-Brustimplantate, um die Modells vor Eure Kamera zu locken. Das Ganze hört sich im Übrigen nicht nur bescheuert an...



Nach "Pokémon Stadium" tritt Nintendos Minimonster-Meute zum zweiten Mal auf dem N64 an. Allerdings ist der Artenzoo beim neuen Produkt weder komplett (um die 60 verschiedene Tierchen bekommt Ihr zu Gesicht), noch geht es bei "Pokémon Snap" ums Kämpfen. Als jugendlicher Forscher werdet Ihr von Professor Eich mit einer Kamera ausgestattet und beauftragt, auf einer naturbelassenen Pokémon-Insel so viele Arten wie möglich zu fotografieren. In einem hochmodernen Amphibienfahrzeug bereist Ihr dazu sieben unterschiedliche Gebiete. Auf vorgegebenem Pfad durchquert Ihr Höhlen und Tunnels, fahrt an Lavaströmen und Sandstränden vorbei oder schippert über einen reißenden Fluss. In Ego-Perspektive lasst Ihr via Analogstick Euren Blick in eine beliebige Richtung wandern – erspäht Ihr ein Pokémon, zoomt Ihr es über die Z-Taste heran und knippst ein paar Bilder. Insgesamt 60 Fotos harren der Belichtung; da jede Fahrt nur wenige Minuten dauert, müsst Ihr Euch beim Auslöserdrücken nicht zurückhalten.

Zum Ende des Kurses wird abgerechnet: Aus Euren Schnappschüssen wählt Ihr in einem komfortablen Menü die Motive aus, die Euch am gelungensten erscheinen. Allerdings will Eure Entscheidung wohl überlegt sein, denn Ihr dürft dem Professor nur je ein Bild pro Pokémon vorlegen. Euer Lehrmeister bewertet anschließend die Qualität der Aufnahmen und belohnt Euch mit Punkten. Dabei zählt nicht nur die Größe, sondern auch Pose und Position des Motivs. Zeigt Euch ein Flegmon am Bildrand sein Hinterteil, gibt es erheblich weniger Punkte als für ein Frontfoto, bei dem das rosa Vieh exakt in der Mitte positioniert ist. Boni winken für besonders gelungene Aufnahmen, die mehr als ein Pokémon zeigen oder bei denen Ihr eine spezielle Aktion auf Fotopapier gebannt habt. Dicke Punkte gibt's z.B. für ein Bild von Mauzi, das gerade durch eine Wirbelattacke einiger Taubsis zu Boden geschleudert wird oder von einem Pokémon, das genau in diesem Moment in eine höhere Stufe evolviert.

Eure Motivation, möglichst perfekte Fotos zu schießen, wird nicht nur durch die Speicherung der besten Bilder in einem Fotoalbum respektive auf dem Modul erhöht. Durch die Anzahl gefundener Pokémon und Erreichen vorgegebener Punktzahlen lassen sich weitere Strecken und spezielle Gegenstände freischalten. So überreicht Euch Professor Eich Äpfel und Räucherbälle, die Ihr in unbegrenzter Zahl während der Fahrt in die Gegend schleudert. Mit diesen Utensilien lockt Ihr Pokémon vor die Linse, scheucht sie aus Verstecken im Gebüsch oder animiert sie zu besonders



Ein explodierender Lektrobal: Das punktbeste Bild bekommt einen Ehrenplatz in Eurem Fotoalbum.



Mit den Äpfeln lockt Ihr Pikachu zum Surfboard. Für gelungene Posen, die Ihr dem Professor präsentiert, sackt Ihr gehörig Punkte ein.

Was hat es mit diesem Bild auf sich? Erst gegen Ende belohnt Euch Professor Eich für sechs ganz besonders Schnappschüsse.

POKÉMON-PAPARAZZI: Im Gegensatz zur tumben PS2-Knippserei "Primal Image" steckt hinter Nintendos Monster-Fotoshooting wirklich ein Spiel. Ohne Geschick, Grübelei und ein bisschen Glück werdet Ihr nicht allzu viele Strecken zu Gesicht bekommen, die Idee mit den verschiedenen Lockmitteln und diverse Secrets fesseln Euch eine gute Weile ans Pad. Der simplen und innovativen Idee hinter "Pokémon Snap" gelingt es sogar, Spieler zu begeistern, die die Hosentaschenmonster normalerweise als Kinderkram und nerviges Massenphänomen begreifen. Allerdings leidet die Dauermotivation etwas an den mageren sieben Strecken: Nur Perfektionisten gehen nochmal auf die Pirsch, nachdem sie sich bis zum letzten Kurs fotografiert haben. Ein paar Minispiele wie in "Pokémon Stadium" und mehr Monster hätten gut getan.

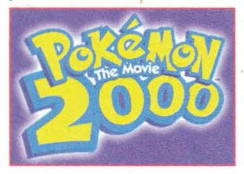
Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

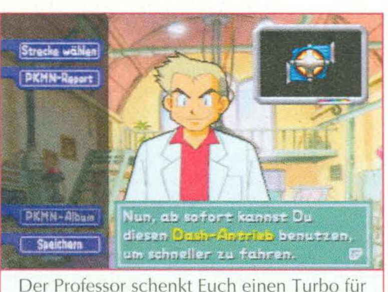

Monsterbeobachtung in freier Wildbahn: Hier haben die Taubsis Mauzi mit einer Wirbelattacke zu Boden geworfen.

gelungenen Posen. Auch Abzweigungen zu neuen Kursen lassen sich durch die Wurfgeschosse öffnen – entweder durch das direkte Beharken von Schaltern oder über knifflige Rätsel, bei denen Ihr herumstreunende Pokémon durch Ball bzw. Apfel manipuliert. Um sämtliche Geheimnisse der Szenarien aufzudecken, verborgene Monster vor die Linse zu bekommen und Eichs Vorgaben zu meistern, seid Ihr zu unzähligen Exkursionen in Eurem Kamera-Wagen gezwungen. Eine Flöte und ein Turbo für das Gefährt schaffen im Laufe des Spiels zusätzliche Voraussetzungen für perfekte Pokémon-Fotos.
Trotz Verzichts auf die Unterstützung der 4MB-Erweiterung müsst Ihr weder Ruckeln noch Nebel in Kauf nehmen. In sauberer Optik und mit stabiler Bildrate tuckert Ihr durch die Gegend, während sich die wilde Pokémonwelt um Euch herum frei entfaltet. Neben komplett deutschen Bildschirmtexten dringen wie bei "Pokémon Snap" lokalisierte Sprachfetzen an Euer Ohr. *sf*

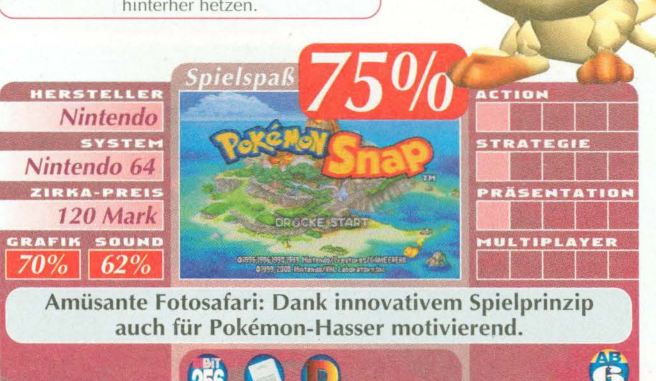
Im Gegensatz *zum ersten Pokémon-Kinofilm, der mit großem Erfolg in den amerikanischen Lichtspielhäusern lief, schwächelt momentan der Nachfolgestreifen. „Pokémon 2000", Mitte Juli angelaufen, befindet sich längst nicht mehr in den US-Kino-Charts, knappe 40 Millionen Dollar*



wurden bislang eingespielt. Im Vergleich dazu: Mit Eddie Murphys "Der verrückte Professor 2" wurde allein in zehn Tagen ein Umsatz von etwa 76 Millionen Dollar gemacht. Bei uns wird der zweite Pokémon-Film am 21. Dezember anlaufen.



Der Professor schenkt Euch einen Turbo für Euer Vehikel: Jetzt könnt Ihr den Pokémon hinterher hetzen.



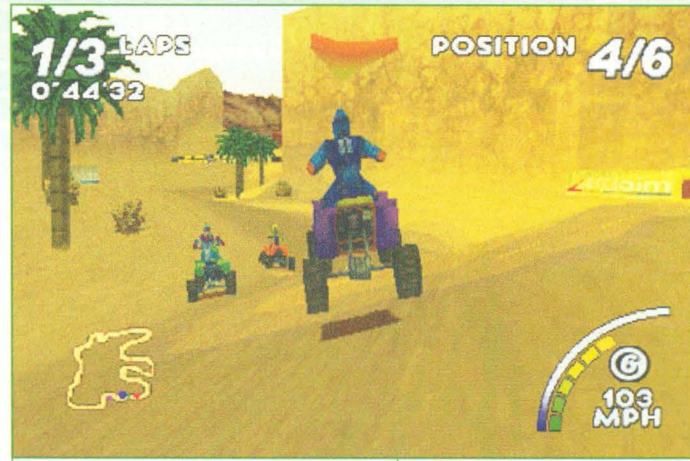
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	62%
Spielspaß	75%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Amüsante Fotosafari: Dank innovativem Spielprinzip auch für Pokémon-Hasser motivierend.

ENTWICKLER: CLIMAX, USA (WWW.ACCLAIM.DE)

ATV: Quad Power Racing



Auf dem Bild leider nicht zu erkennen: "ATV: Quad Power Racing" ruckelt bei Gegnern im Bild ohne Unterlass.


Acclaim entdeckte tatsächlich noch eine Nische im übersättigten Rennspiel-Genre und präsentiert mit "ATV: Quad Power Racing" ein Offroad-Spektakel der besonders dreckigen Art: Ihr heizt mit einer Mischung aus Motorrad und Geländewagen (Quad) über zwölf hügelige Strecken, die in die thematischen Bereiche Wald, Wüste und Winterlandschaft unterteilt sind. Nach der Wahl von Fahrer und Quad dürft Ihr in vier Spielmodi kräftig Gas geben. Während Ihr im 'Time Attack' ohne Gegner Eure Bestzeiten verbessert oder den Kurs übt, steht Ihr im 'Quick Race' mit fünf CPU-Konkurrenten am Start. Im 'Championship-Mode' kämpft Ihr auf allen Pisten um wertvolle Platzierungspunkte, mit denen Ihr diverse Boni wie zusätzliche Vehikel und Strecken freischaltet. Für kommunikativen Spaß steht schließlich ein Zweispieler-Splitscreen parat – ohne weitere computergesteuerte Fahrer. Die Steuerung der stollenbereiften Bikes ist simpel: Gas geben, Bremsen, Lenken und mit den Schultertasten in die Kurve legen – mehr benötigt der Quad-Lenker nicht, um über die buckeligen Kurse zu brettern. Rammt Ihr während des Rennens ein Hindernis, fliegen Eure Schutzbleche davon, was allerdings keine Auswirkung auf das Lenkverhalten hat. *os*

DER BUNDESMINISTER FÜR VIDEOSPIELE RÄT: ***Hände weg von "ATV: Quad Power Racing"! Die Folgen eines längeren Konsums dieses Offroad-Rennspiel-Desasters sind fatal. Aufgrund der grobpixeligen, ständig ruckligen Optik kann Ihre Sehfähigkeit vorzeitigen, irreparablen Schaden erleiden. Darüber hinaus trägt die eintönig vor sich hin brummende Geräuschkulisse sowie das anspruchslose Streckendesign dazu bei, dass sich plötzliche Schlafanfälle im Straßenverkehr einstellen, die zu tödlichen Unfällen führen. Und das kann nicht im Sinne des Herstellers Acclaim liegen, denn wer soll dann hervorragende Produkte wie "F355 Challenge" oder "Turok 3" kaufen? Spendet die 60 Mark lieber für einen guten Zweck oder kauft ein paar Acclaim-Aktien (kommt aufs Gleiche raus).***


Oliver Schultes

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	40%
SOUND	33%
Spielspaß	32%



Low-Budget-Offroad-Renner, den keiner braucht: Ständig ruckelnde Optik und fades Streckendesign nerven.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

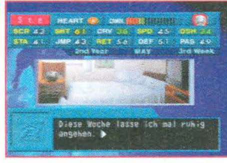


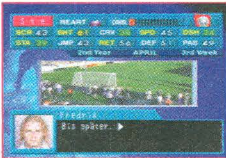
ENTWICKLER:
Konami Osaka, Japan
(www.Konami.com)

Int. Superstar Soccer 2000

Ein steiniger Weg *liegt vor Euch, wenn Ihr den neuen Karriere-Modus von "ISS 2000" wählt. Als Amateur verpflichtet Ihr Euch bei einem Ligaverein und feilt an Euren Attributen und dem Verhältnis zu Team-*







Habt Ihr bis zur Leistungsgrenze trainiert, bleibt Ihr einfach einen Tag im Bett liegen oder tratscht mit Kollegen.

kameraden und Führungsspitze. Allerdings verbringt Ihr Eure Zeit nur selten auf dem Rasen, sondern parliert stundenlang über eine Textbox oder klickt Euch durch Menüs. Erst wenn der Trainer von Euren Fähigkeiten überzeugt ist, dürft Ihr zu einem Match antreten und selbst das Pad in die Hand nehmen.



Endlich Highres: Mit einer 4MB-Erweiterung bekommt Ihr eine schärfere, dafür aber rucklige Optik geboten.

Mit seinem letzten PAL-Produkt für das N64 knüpft Konami an vergangene Erfolge an. Vor exakt zwei Jahren heimste "Int. Superstar Soccer '98" eine Spielspaßwertung von 90 Prozent (Abwertung heute auf 88%) ein und avancierte damit zum besten Fußballspiel auf Konsole. Der Nachfolger "ISS 2000" erfindet das Leder zwar nicht neu, will Euch aber mit einigen Bonus-Optionen ein weiteres Mal ans N64-Pad fesseln.

Die auffälligste Erweiterung betrifft die Optik: Findet sich ein Expansion-Pak in Eurer Konsole, so dürft für das Geschehen auf dem Rasen die hohe Auflösung wählen. Vorberechnete Sequenzen wie der Einmarsch der Teams oder der Gang in die Kabine bekommt Ihr jedoch immer noch in der unscharfen Variante zu Gesicht. Diese solltet Ihr sowieso von vornherein wählen, denn wie bereits bei den Konami-Titeln "Hybrid Heaven" oder "Castlevania: Legacy of Darkness" macht der Highres-Modus optisch zwar mehr her, lässt aber die Bildrate in den Keller sinken (was aber laut Konami in der Verkaufsversion behoben sein soll).

Die Steuerung ist gewohnt gelungen und bietet alle Aktionen, die Ihr zum Bezwingen der intelligent agierenden Gegner braucht: A- und B-Buttons nutzt Ihr für Pass und Schuss, über die vier C-Knöpfe lasst Ihr Euren Mann sprinten, flankt, legt den Ball in den freien Raum vor oder vollführt mit einem CPU-Kameraden einen Doppelpass. Für Kopfbälle oder Fallrückzieher entscheiden sich Eure Kicker je nach Situation und Timing Eures Drucks auf den Schussknopf. In Verteidigungsstellung tackelt Ihr, streckt Euer Bein nach dem Ball oder grätscht skrupellos in die Hacken des Konkurrenten. Agierte der Torwart beim Vorgänger noch rein CPU-gesteuert, dürft Ihr seine Aktionen nun – je nach Einstellung – komplett selbst übernehmen.

Im 'Penalty'-Wettbewerb könnt Ihr die ungewöhnliche, aber einfache Ausführung von Elfmetern üben.

Auch sonst mangelt es nicht an justierbaren Details: Vor der Partie wählt Ihr den Teamkapitän sowie die Erfüller von Strafstößen oder Ecken, bestimmt die Aufstellung (wobei Ihr Euch an einem knappen Dutzend Attributen pro Spieler orientiert) oder bastelt auf der Feldübersicht an Formationen, Raumdeckung und Angriffsverhalten. Bei der Auswahl von Team- und Einzelstrategien wartet ein kleines Online-Tutorial mit Fußball-Fachwissen auf.

An Spielvarianten bietet Euch "ISS 2000" gewohnte, lizenzfreie Konami-Kost: Bestreitet mit etwa 100 namentlich verfremdeten Nationalkadern ein Freundschafts-

BEWÄHRTER N64-KICK: Konami nimmt sich mit "ISS 2000" ein Beispiel an der Produktpolitik von EA Sports und entlässt einen Nachfolger in die Arena, der sich nicht allzu auffällig vom Vorgänger unterscheidet. Ob Symbolik, Steuerung oder Low-Res-Optik, "ISS"-Kenner fühlen sich zwei Jahre in die Vergangenheit versetzt. Allerdings soll das dem Konami-Fußballfest nicht zum Nachteil gereichen: Auf dem N64 gibt es keine bessere und professionellere Simulation des Volkssports. Ob Spieldynamik, Steuerung oder Optionsvielfalt, "ISS" ist immer noch Fußball der Spitzenklasse. Dass endlich auch hochauflösende Grafik Verwendung findet, verdient Lob, der massive Einbruch in der Bildrate ist dagegen unverzeihlich (so Konami dieses Manko nicht wie angekündigt in der Verkaufsversion gehörig nachbessert – wir halten Euch auf dem Laufenden). Auch die Karrierevariante ist nichts mehr als ein nette Beigabe, zu textlastig und arm an Minispielen ist dieses obskure Sportrollenspiel. Nichtsdestoweniger bildet "ISS 2000" den krönenden Abschluss des Konami-Engagements auf dem N64. Wer der ehrwürdigen Konsole und dem runden Leder verfallen ist, greift bedenkenlos zu.



Stephan Freundorfer





Ärger im Strafraum: Nach einer skrupellosen Grätsche in die Hacken (links) macht sich der Schiedsrichter wichtig.

ANDERE VERSIONEN

Der Playstation-Vetter "ISS Pro Evolution" wurde in MAN!AC 3/2000 mit 86% Spielspaß bewertet. Der PS2-Nachfolger "International Superstar Soccer" soll zum Konsolenstart Ende November erhältlich sein.



Ecken, Freistöße oder Abschläge vom Tor werden in gewohnter "ISS"-Manier visualisiert und ausgeführt.

spiel, nehmt an internationalem und Euro-Cup teil oder kickt Euch an die Spitze der Weltliga. Auch 16 unterschiedlich schwere Szenarien dürft Ihr bestreiten, in denen Ihr mitten in laufende, aussichtslose Partien geworfen werdet. Natürlichen fehlen Trainingseinheiten und Elfmeter-Schießen nicht im "ISS"-Spielplan. Neu ist dagegen der Karrieremodus: Als ambitionierter Amateur heuert Ihr bei einem Verein an und erkämpft Euch durch Fleiß, Können und Glück einen Stammplatz in der Elf oder werdet für die Nationalmannschaft entdeckt. Dabei müsst Ihr über Multiple-Choice-Gespräche nicht nur bei Teamkameraden, Trainern und Managern Eindruck schinden, auch ein Anbandeln mit dem weiblichen Geschlecht erhöht Eure Charakterwerte. Körperliche Attribute steigert Ihr durch das Absolvieren von Trainingseinheiten, allerdings landet Ihr schnell mit gezerrter Achillesferse auf der Ersatzbank, wenn Ihr Euch zu viel zumutet. Kleinere Matches und spezielle Übungsspielchen wie Manndeckung oder Zielbolzen sorgen bei der textlastigen Karrierearbeit für Abwechslung. *sf*

Quasseltanten:

Zum ersten Mal spricht "ISS" auf dem N64 deutsch. Während Ihr beim Vorgänger noch mit dem englischsprachigen Geplärr Tony Gubbas Vorlieb nehmen musstet, treten diesmal die Eurosport/Premiere-Moderatoren Michael Schürmann und Christian Schulz ans Mikrofon. Allerdings macht sich die mangelnde Kapazität des 128MB-Moduls schnell bemerkbar: Die paar Standardsprüchlein von 'gut geklärt' bis 'dicht gestaffelte Verteidigung' kennt Ihr nach einem Match auswendig. Zur Linderung dürft Ihr auch eine englische Moderation wählen oder den Schlaumeiern den Mund gänzlich verbieten.



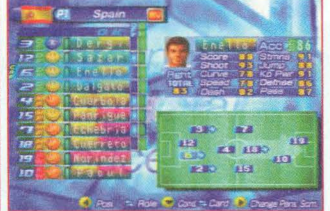


Moderatorenquartett: Je zwei deutsche und englische Reporter beurteilen Eure Leistungen.



In zehn Stadien nehmen die Zuschauer Platz – mangels Lizenz besitzen die Arenen wenig Ähnlichkeit mit realen Vorbildern.





Umfangreiche Taktikeinstellungen lassen keine Wünsche offen: So variiert Ihr z.B. Standardformationen durch individuelle Befehle an die Spieler.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom.com)

Marvel vs. Capcom 2

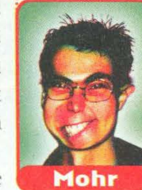


Teamarbeit: Dank 'Assist'-Funktion erledigen Guile und Piratenbraut Rubyheart den fiesen Venom mit vereinten Kräften.

Capcom stärkt Euren Teamgeist: Im Gegensatz zum Vorgänger treten die Hauptdarsteller im zweiten "Marvel vs. Capcom" in Dreier-Gruppen auf. Für Variationen bei der Zusammenstellung ist dabei gesorgt, insgesamt 56 Kämpfer lassen sich nach fleißigem Freispielen steuern. Mit von der Partie sind sowohl alteingesessene Capcom-Veteranen wie Elite-Soldat Guile oder die kleine Tron Bonne, als auch bekannte Superhelden und -Schurken aus dem Marvel-Universum. Bösewichte wie Dr. Doom und Magneto kämpfen Seite an Seite mit den Heroen Iceman oder Captain America. Spielerisch bewegen sich die Teams auf gewohntem Terrain, zwei Schlag- und Trittvarianten klopfen den Gegner weich, Projektilangriffe und Nahkampfmanöver bringen ihn ins Wanken und bildschirmfüllende Super-Specials geben dem angeschlagenen Feind den Rest. Nach starkem Beschuss ziehen sich ramponierte Kämpfer zwecks Regeneration zurück und überlassen ihren Kollegen das Feld. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den Charakteren oder ruft Eure Partner zu Hilfe.

Wie im Vorgänger beschränken sich die Kämpfe auf die zweite Dimension, die Hintergründe wurden mit dreidimensionalen Effekten verschönert. *dm*

***ALLER GUTEN DINGE SIND DREI:** Drei Mann pro Team, dreimal soviele Kämpfer, nur der Spielspaß hat sich nicht verdreifacht. Trotzdem triumphiert "Marvel vs. Capcom 2" klar über den Vorgänger und beeindruckt mit fulminanten Super-Moves und unerschöpflicher Heldenauswahl. Dank der verschönerten Hintergründe behauptet sich das Superhelden-Gekloppe auch gegen die 3D-Konkurrenz, die eingängige Steuerung erleichtert den Einstieg für Neulinge. Für Langzeitmotivation ist ebenfalls gesorgt, da Ihr zusätzliche Charaktere und Bonusfeatures nur durch ausdauerndes Zocken freispielt. Einzig das nervige Japan-Pop-Gedudel stört den ansonsten sauberen Gesamteindruck ein wenig, tritt aber bei den rasanten Gefechten sowieso in den Hintergrund.*



David Mohr

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 62%

Spielspaß 84%

Effektgeladener Prügelspaß im Dreier-Team: Dank gigantischer Charakterzahl auf lange Sicht motivierend.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Japan-Version erhielt in MAN!AC 6/2000 84% Spielspaß, der Vorgänger wurde in Ausgabe 3/2000 mit 81% bedacht.

Deep Fighter

ENTWICKLER:
CRITERION, ENGLAND
(WWW.UBISOFT.DE)

Die Geschichte

von „Deep Fighter" wird in etwa 30 Minuten Full-Motion-Videos erzählt. Ubi Soft und Criterion Studios hatten zu diesem Zweck eine komplette Film-Crew samt Schauspielern engagiert. Nachdem das Storyboard ausgearbeitet war, ging es in die Halliford Studios nach Shepperton, England. Vor Bluescreen drehte man alle erforderlichen Szenen mit den Akteuren. Später wurde der Hintergrund durch gerenderte Bilder ersetzt. Criterion Studios gab den Szenen, teils Bild für Bild, noch den letzten Feinschliff, bevor die finale Version in das Spiel eingebaut wurde.



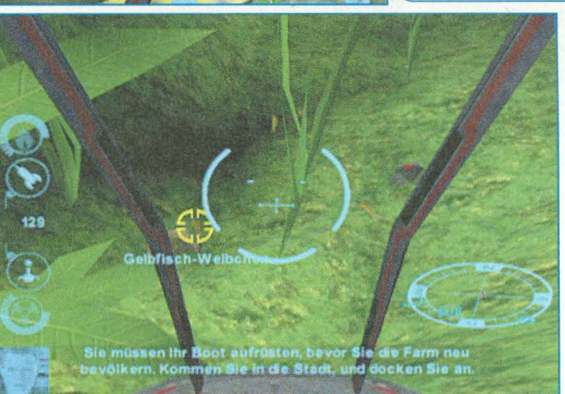


In den FMVs kommentiert Kadett Razz die Befehle von Admiral Lynn meist mit markigen Sprüchen



Euer Display informiert Euch beim Anvisieren eines Objekts über dessen Gesinnung: Freunde werden grün, Feinde gelb markiert.

In Höhlensystemen, die tief unter dem Meeresboden liegen, sind lichtspendende Fackeln eine wichtige Orientierungshilfe.

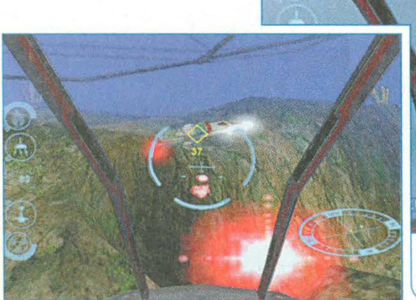


Über Funk (am unteren Bildrand) steht Ihr mit der Basis in Verbindung oder kommuniziert mit anderen U-Booten

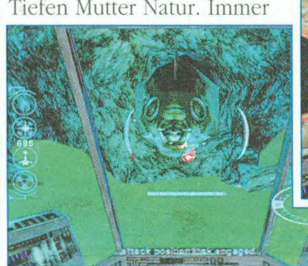
In ferner Zukunft lebt die Menschheit in den Tiefen des Ozeans. Die bekannten Ressourcen sind weitgehend aufgebraucht, das Gleichgewicht der Natur ist ins Wanken geraten. Allerdings ist selbst unter der Meeresoberfläche die Bevölkerung nicht mehr lange vor dem drohenden Umwelt-Kollaps sicher. Die Forscher und Militärs ersinnen einen Plan, um den Fortbestand der menschlichen Rasse zu sichern: Ein gigantisches Mutterschiff soll gebaut werden, das genug Kapazität für die Evakuierung der Erdbewohner bietet. Eisen- und Torium-Minen arbeiten auf Hochtouren, um genügend Rohstoffe zur schnellstmöglichen Fertigstellung der Arche zu fördern. Doch immer wieder stören die Angriffe der anarchistischen Schattenbande das große Vorhaben.
Zu diesem Zeitpunkt schlüpft Ihr in die Rolle eines frischgebackenen Kadetten mit dem schmucken Code-Namen 'Muräne 2'. Eure oberste Direktive lautet: Alle Faktoren beseitigen, die den Bau des Mutterschiffs beeinträchtigen oder verlangsamen könnten. Neben der Schattenbande ist Euer größtes Problem beim Dümpeln durch die 3D-Tiefen Mutter Natur. Immer wieder erschüttern Vulkanausbrüche den Ozeanboden und mutierte Meeresbewohner greifen die Minen an. Im Besprechungsraum erhaltet Ihr zusammen mit den anderen Kadetten von Eurem Vorgesetzten Admiral Lynn genaue Informationen über den Missionsablauf. Nach dem Briefing habt Ihr die Möglichkeit, Daten über Euch und Euer U-Boot abzurufen. Hier bekommt Ihr die verschiedenen Funktionen des jeweiligen Unterwasserfahrzeugs kurz erklärt, zudem könnt Ihr es mit verschiedenen Waffen bestücken. Am Anfang steht Euch nur ein Boot zur Verfügung, mit fortschreitendem Spielgeschehen erhaltet Ihr Zugriff auf insgesamt sechs Modelle, die sich in puncto Bewaffnung, Ausrüstung, Geschwindigkeit und Spezialfähigkeiten unterscheiden. So ist es in späteren Missionen sogar möglich, auf festen Boden zu gelangen und in unerforschte Landgebiete vorzudringen.
Schwebt Ihr in Eurer gepanzerten Hülle durchs kühle Nass, hält Euch die Basis über die Umstände der Mission auf dem Laufenden. Vieles erfahrt Ihr erst während der Erfüllung einer ursprünglichen Aufgabe wie dem Transport von Torium oder dem Schutz eines Frachters. Meistens nehmen die Ereignisse eine uner-

DEN ATMOSPHÄRISCHEN TIEFGANG von Filmen mit vergleichbarer Thematik wie 'The Abyss' erreicht „Deep Fighter" zwar nicht, die Inszenierung der Meereslandschaft ist dennoch gelungen. Anfangs gleitet man eher gelangweilt durchs kühle Nass, da sich alles nur um den Bau des Mutterschiffes zu drehen scheint. Erst durch die Erforschung unbekannter Gebiete mit ihren wunderschön gestalteten und geheimnisvollen Wasserwelten wird Spannung und Stimmung aufgebaut. Die Mischung aus Erkundung und actionhaltigen Kampfeinlagen ist in späteren Missionen besonders gut gelungen. Gerade die strategisch geprägten Konfrontationen mit den Monstern, die alle verschiedene Taktiken besitzen, haben es mir angetan. Für abenteuerlustige Hobby-Taucher und solche, die es werden wollen, bedenkenlos zu empfehlen.

Stephan Freundorfer



Die Pulskanone bietet zwar nicht sonderlich viel Feuerkraft, für vereinzelte Scharmützel ist sie aber brauchbar.





Während der große Fisch links noch ein eher leichter Brocken ist, macht der Oktopus mehr Probleme.

JOYPAD BELEGUNG

Schacht für Memory-Card: Nur für VM
R-Taste: Primär-Waffe abfeuern
Y-Knopf: Schub nach vorne
B-Knopf: Schub nach rechts
L-Taste: Sekundär-Ausrüstung benutzen
X-Knopf: Schub nach hinten
Joystick: Steuerung des U-Boots
Steuerkreuz: Wechsel der Ausrüstung, Kartenbildschirm
Start-Taste: Optionsmenü
X-Knopf: Schub nach links

Bleibt Ihr für längere Zeit nahe der Wasseroberfläche, könnt Ihr den Wechsel von Tag und Nacht miterleben.

wartete Wendung: So greifen bei eigentlich ungefährlichen Wartungsmissionen plötzlich U-Boote der Schattenbande an, die Ihr zu eliminieren habt, bevor sie eine Förderstätte beschädigen. Ohne die richtige Strategie sinkt Ihr jedoch schnell auf den Boden des Ozeans: Die Unterwasser-Gleiter der Anarchisten sind schnell und ihre Besatzung reagiert intelligent. In der Gruppe gehen sie z.B. gnadenlos zum Frontal-Angriff über, trefft Ihr die Gleiter aber alleine an oder sind diese lädiert, versuchen sie Euch aus der Distanz zu beschießen. Nicht immer ist nur Euer Geschick im Umgang mit dem Feuerknopf und der Steuerung des Boots gefragt: Oft genug müsst Ihr flott kombinieren, um alle Aufgaben zu bewältigen. So sollt Ihr beispielsweise drei am Meeresboden festsitzende U-Boote zur rettenden Basis schleppen. Wegen des begrenzten Luftvorrats der drei Gefährte habt Ihr Euch schnell zu entscheiden, in welcher Reihenfolge Ihr die Boote in Sicherheit bringt. Bei Versagen werdet Ihr für den nassen Tod der Besatzungen verantwortlich gemacht und seht das 'Game Over'. Habt Ihr die Situation besonders schnell bereinigt, erhaltet Ihr eine Auszeichnung. Neben den militärischen Einsätzen beteiligt Ihr Euch fleißig an Projekten der nahe gelegenen Forschungsstation. Neu entdeckte Gebiete wollen erkundet werden, ungewöhnliches Verhalten von Meeresbewohnern und seltsame Lebensformen analysiert Ihr per Bordcomputer.

Während der Erfüllung Eurer Pflicht kommt es nicht selten vor, dass Ihr zur Basis zurückkehren müsst, um weitere Ausrüstung wie Fanghaken, Hitzeindikatoren und Fackeln von den Technikern einbauen zu lassen. Die Verbesserung Eurer Feuerkraft, die für spätere Endgegner elementar ist, geschieht dagegen oft erst nach Erhalt eines neuen Bootes. Im Lauf der Zeit ersetzen Granatwerfer, Torpedos, Laser- und Nadelgeschütze Eure kümmerliche Pulskanone und sorgen so in höheren Missionen für optimale Verteidigungsstärke. *sb*



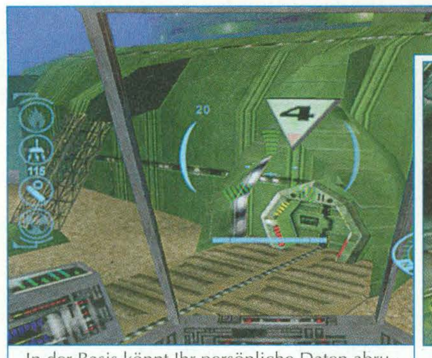
Spiele, in denen Ihr in die Tiefen der Meere abtauchen konntet, waren schon immer rar gesät. Wenige Ausnahmen bildeten





In „Treasures of the Deep" (oben) durftet Ihr auch in die Rolle eines Tauchers schlüpfen

„Treasures of the Deep" (MAN!AC 9/98, 76%) und „Critical Depth" (MAN!AC 2/98, 59%) für Playstation, die aber weitgehend unbeachtet blieben. Auf dem Dreamcast könnt Ihr natürlich noch in der Rolle des Delphins "Ecco" die Wunderwelt des Ozeans bereisen.



In der Basis könnt Ihr persönliche Daten abrufen. Schäden am U-Boot werden automatisch beim Andocken repariert.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Illusion Softworks, USA
(www.illusionsoftworks.com)

Hidden & Dangerous

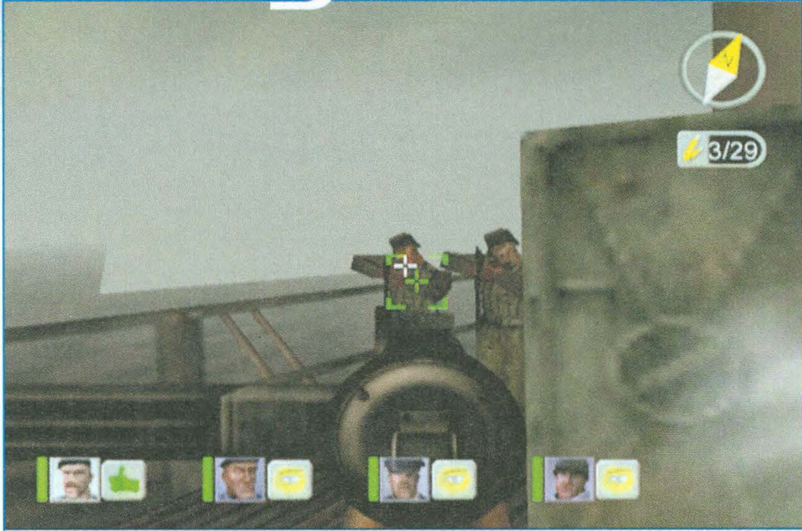
Kampf-Gefährten:

Auf dem PC haben sich taktische 3D-Shooter bereits als eigenes Genre etabliert. So simuliert Novalogics "Delta Force 2" einen Vietnam-artigen Dschungelkrieg, Sierras "S.W.A.T. 3" macht Euch zum Einsatzleiter eines Polizei-Spezialteams. Die Terroristenjagd "Rainbow Six" nach dem gleichnamigen Tom-Clancy-Buch fand bisher als einziger Vertreter den Weg auf Konsole. Die N64- und Playstation-Versionen sind schon geraume Zeit erhältlich, die PAL-Veröffentlichung der Dreamcast-fassung wurde bislang wegen Lizenzstreitigkeiten zwischen Publisher Take2 und Entwickler Red Orb verhindert. Dafür ist bereits ein zweiter Teil von "Hidden & Dangerous" für die PS 2 angekündigt.





Während "Rainbow Six" auf N64 (oben) auch Taktikelemente enthielt, war auf der Playstation bloßes Ballern angesagt.



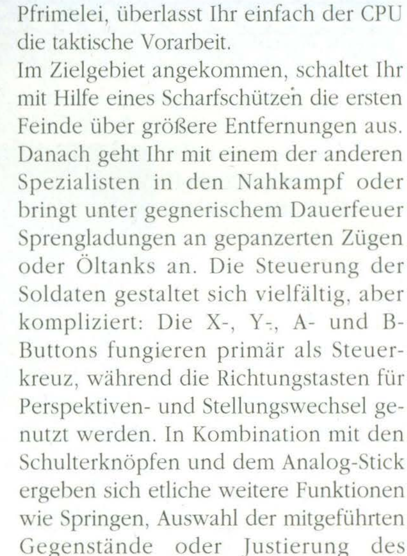
Die Ego-Perspektive bietet zwar die geringste Übersicht, ist aber die beste Wahl für eine schnelle und sichere Beseitigung gegnerischer Stahlhelmträger.

Mit der PC-Konvertierung "Hidden & Dangerous" versetzt Euch Take 2 zurück in die Wirren des zweiten Weltkriegs: Es ist Anfang 1941 und die deutschen Truppen haben bereits halb Europa überrannt. Um den Aggressoren Einhalt zu gebieten, ruft Großbritannien mit dem Special Air Service (SAS) eine schlagkräftige Spezialtruppe ins Leben, die – bestehend aus kampferprobten Freiwilligen – hinter feindlichen Linien Sabotageakte ausführen sollen. Als verantwortlicher Kommandant entscheidet Ihr allein über Erfolg oder Scheitern der SAS-Einsätze.

Insgesamt kämpft Ihr Euch in sechs Kampagnen durch 23 Missionen, dank drei Schwierigkeitsgrade variiert Ihr zusätzlich den Anspruch an Euer Können. Eure Einsatztruppe umfasst ganze 40 Mitglieder, von denen Ihr allerdings nur je acht auf eine Kampagne mitnehmt. Jeder Getreue hat eine eigene Hintergrundgeschichte und unterscheidet sich hinsichtlich seiner Fähigkeiten wie Körperstärke oder Trefferquote. Habt Ihr Euer Team zusammengestellt, bestückt Ihr die Jungs nach Belieben aus dem reichhaltigen Angebot Eures Depots. Das authentische Arsenal reicht von einer deutschen MP40 über britische Browning-MGs bis zu Handgranaten, Zeitbomben und Anti-Panzer-Minen. Die Qual der Ausstattungswahl wird Euch durch ein Missionsbriefing erleichtert,



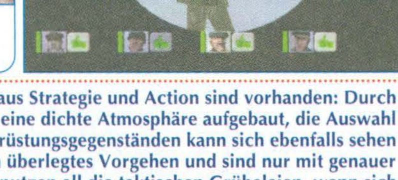
Vielfalt ist Trumpf: Beendet die Mission mit Hilfe eines Kettenpanzers (oben) oder durch einen finalen Kopfschuss (rechts).



Übersicht ist alles: Auf der Karte lasst Ihr Euer Kommando mit gezielten Befehlen gegen die deutschen Invasoren vorgehen.

das Euch auf einer 3D-Karte über Ziele und mögliche Gefahren unterrichtet. Habt Ihr keine Lust auf die zeitraubende Pfrimelei, überlasst Ihr einfach der CPU die taktische Vorarbeit.

Im Zielgebiet angekommen, schaltet Ihr mit Hilfe eines Scharfschützen die ersten Feinde über größere Entfernungen aus. Danach geht Ihr mit einem der anderen Spezialisten in den Nahkampf oder bringt unter gegnerischem Dauerfeuer Sprengladungen an gepanzerten Zügen oder Öltanks an. Die Steuerung der Soldaten gestaltet sich vielfältig, aber kompliziert: Die X-, Y-, A- und B-Buttons fungieren primär als Steuerkreuz, während die Richtungstasten für Perspektiven- und Stellungswechsel genutzt werden. In Kombination mit den Schulterknöpfen und dem Analog-Stick ergeben sich etliche weitere Funktionen wie Springen, Auswahl der mitgeführten Gegenstände oder Justierung des Zielkreuzes. Falls Ihr nicht alle Soldaten einzeln steuern wollt, könnt ihr Euren Mannen zu jedem Zeitpunkt mittels Kartenbildschirm exakte Befehle zuweisen, die diese automatisch ausführen. Untermalt werden Eure Aktionen von Hintergrundmusik, die sich in Intensität und Stimmung an die jeweilige Situation anpasst, zudem erklingen neben Schüssen und Explosionen gelegentlich Sprachsamples der deutschen Soldaten. *sb/sf*



HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	73%



Spielspaß **64%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Gute taktische Ansätze verblassen aufgrund schwacher Technik und mangelhafter Künstlicher Intelligenz.





DIE GRUNDLAGEN für einen gesunden Mix aus Strategie und Action sind vorhanden: Durch die historische Hintergrundgeschichte wird eine dichte Atmosphäre aufgebaut, die Auswahl an Soldaten, authentischen Waffen und Ausrüstungsgegenständen kann sich ebenfalls sehen lassen. Die vielfältigen Missionen verlangen überlegtes Vorgehen und sind nur mit genauer Planung erfolgreich zu beenden. Doch was nutzen all die taktischen Grübeleien, wenn sich z.B. die eigenen Kameraden gegenseitig in die Schusslinie laufen und auf diese Weise das Zeitliche segnen? Doch nicht nur die KI hat ihre Macken, auch bei der Technik hapert's deutlich: Rechenintensive Geschehnisse wie Explosionen führen zu nervigem Ruckeln, die Übersichtskarte muss bei jedem Aufruf neu geladen werden und die Kollisionsabfrage bei der Verwendung von Gefährten ist reichlich ungenau. Dagegen sind die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die durchschnittliche Grafik locker zu verschmerzen. "Hidden & Dangerous" ist das Parade-Beispiel für ein hochwertiges PC-Spiel, das durch eine lieblose Konvertierung ins Mittelmaß abrutscht. Fans historischer Action-Strategie-Mixturen riskieren dennoch einen Blick.

Stephan Freundorfer

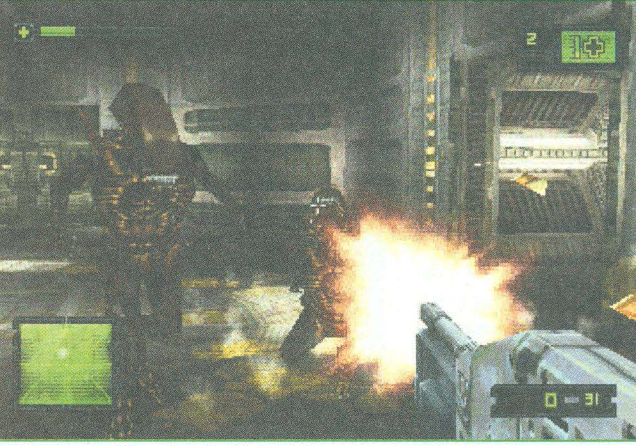
ANDERE VERSIONEN
Das PC-Original erschien vergangenes Jahr.

Alien Resurrection

ENTWICKLER:
ARGONAUT, ENGLAND
(WWW.FOXINTERACTIVE.COM)



Stirb, du widerlicher Bastard! Das Laser-Gewehr ist mit Abstand die wirkungsvollste Waffe gegen die Alien-Brut.



Oft greifen die blutrünstigen Monster in Horden an. Nehmt die Pulse-Rifle (mit original 'Knattersound') und gebt ihnen Saures.



Eigentlich starb Lieutenant Ellen Ripley auf einem fernen Gefängnisplaneten, als sie sich in einen glühenden Hochofen stürzte. Doch dank fortgeschrittener Gentechnik widerfuhr der unerschrockenen Sci-Fi-Heldin ein Comeback im vierten Teil der Alien-Saga – und nun muss sie im gleichnamigen Playstation-Ego-Shooter "Alien Resurrection" erneut zur Waffe greifen.

Angelehnt an den düsteren Hollywood-Streifen schießt Ihr Euch auf dem riesigen Frachter USM Auriga durch zehn verwinkelte, oft mehrere Stockwerke umfassende 3D-Level. Dabei zieht Ihr nicht nur mit Ripley los, um die tödlichen Aliens, Face Hugger oder sogar Marines zu erledigen, Ihr schlüpft darüber hinaus in die Haut dreier weiterer



Gewohnte Schalterrätsel: Um hier durchzukommen, müsst Ihr das blau schimmernde Kraftfeld deaktivieren.

Hauptpersonen des Films (u.a. Cyborg Call). Gesteuert werden die Charaktere am besten mit dem Analog-Controller: Der linke Stick übernimmt das Laufen in alle vier Richtungen, der rechte das stufenlose Umherblicken. Über die anderen Tasten geht Ihr mit dem Helden in die Hocke, benutzt wichtige Items wie Code-Karten oder Medi-Paks, wählt aus verschiedenen Waffen (z.B. Shotgun, Pulse-Rifle sowie Flammenwerfer) und feuert die Ballermänner unter authentischem Getöse ab. Zu Beginn des Horror-Trips seid Ihr allerdings noch leichte Beute: Ohne Wumme schleicht Ihr durch die von fahlem Neonlicht erhellten Gänge, bis Ihr schließlich eine mit unendlich Munition ausgestattete Pistole findet. Bei den anderen acht Kampfgeräten müsst Ihr klug haushalten, da der Nachschub an passenden Projektilen eng begrenzt ist. Entsprechende Kugeln oder Clips findet Ihr verstreut in den Räumen, in diversen Kisten, die Ihr mit einigen Schüssen öffnet, sowie unter eklig schmatzenden Alien-Eiern.

Während Ihr mit der Waffe im Anschlag durch das Schiff streift und mit Code-Karten weitere Abschnitte freischaltet, informiert Euch eine metallische Computerstimme über spielrelevante Ereignisse: Auf diese Weise erfahrt Ihr zum Beispiel, dass vier Detonationskapseln notwendig sind, um ein Rettungsschiff zu starten oder dass sich mehrere Aliens aus ihren Käfigen befreit haben, die nun eine Bedrohung für alle Besatzungsmitglieder darstellen. Komplettiert wird die unheimliche Atmosphäre durch originale Soundeffekte aus dem Film und passende Dual-Shock-Unterstützung. *os*

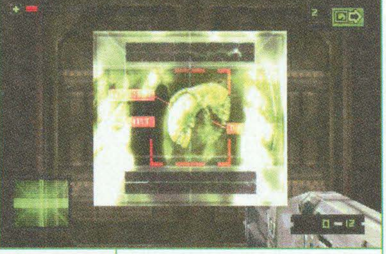
Seit der Vorstellung *von "Alien Resurrection" auf der E3 1998 ging Argonauts Sci-Fi-Thriller durch mehrere Konzeptänderungen. Zu Beginn sollte die Filmumsetzung ein traditionell orientierter Action-Shooter aus der isometrischen Vogelperspektive werden. Nicht mal ein Jahr später sprintete Ellen Ripley Lara-Croft-like durch die Gang-Labyrinthe – laut Jez San gab's bei der Urform Probleme mit dem Spieldesign (siehe MAN!AC 4/99). Auf der diesjährigen E3 präsentierten die Entwickler schließlich ein nochmals überarbeitetes Produkt: Aus dem Third-Person-Abenteuer ist ein klassischer Ego-Shooter geworden – mit mehrjähriger Verspätung und (wahrscheinlich) deftigen finanziellen Einbußen.*

DIE LANGE ENTWICKLUNGSZEIT UND DIE WIEDERHOLTEN ÄNDERUNGEN am Spielkonzept haben "Alien Resurrection" mehr geschadet als genutzt: Argonauts Filmumsetzung ist dank beklemmender Atmosphäre und akzeptabler Technik immer noch ein passabler Ego-Shooter, allerdings haben die "Croc"-Schöpfer beim Schwierigkeitsgrad maßlos übertrieben. Selbst auf der 'Easy'-Stufe ist die Munition ständig am untersten Limit und das Gegneraufkommen im Vergleich dazu viel zu hoch. Um sich von einem Speicherpunkt zum nächsten vorkämpfen zu können, ist oftmals das Auswendiglernen der Angriffswellen nötig – von unkompliziertem Baller-Vergnügen kann keine Rede sein. Action-Profis, die nach einer neuen Herausforderung suchen, sind bei der Alien-Schlacht goldrichtig. Alle anderen sollten vor dem Kauf auf jeden Fall Probe spielen.



Oliver Schultes





Face Hugger pflanzen Euch einen Alien-Embryo ein. Diesen könnt Ihr nur mit einem speziellen Medi-Kit entfernen.

HERSTELLER: Fox
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 78%

Spielspaß 65%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Beinharter, oftmals unfairer Ego-Shooter mit ordentlicher Optik und gruseliger Alien-Atmosphäre.








ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant



Team Buddies

ENTWICKLER:
PSYGNOSIS, ENGLAND
(WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM)

Der Multi-player-Modus macht nicht nur Riesen-Spaß, sondern läuft auch bis auf wenige Ruckler im Vierspieler-Splitscreen angenehm flüssig. Zudem dürft Ihr zahlreiche Spiel-Parameter wie Schlachtfeld und verfügbare Waffen frei konfigurieren.





Vorbildlich: Im Multi-player-Mode lassen sich die Spieleinstellungen großzügig verändern.



Im Fernglas-Modus bewegt Ihr einen rechtecki-gen Cursor zur Basis des Feindes...



...und löst auf Knopfdruck einen kollektiven Angriff Eures Teams aus. Als Belohnung er-haltet Ihr zahlreiche Goodies.

Ist Euer tapferer Buddie dem Tode nahe, beginnt er heftig zu schwitzen.



Böse Außerirdische sind mal wieder an allem schuld: Aus ihrem Raumschiff gleiten geheimnisvolle Kisten an Fallschirmen auf die friedliche Welt der Buddies. Neugierig wie die laufenden Eierköpfe nun mal sind, stapeln sie die bunten Behälter auf einem magischen, zwei mal zwei Felder großen Bauplatz. Ein kräftiger Schlag mit der Handkante und schwuppdiwupp wird aus der Kiste eine tödliche Waffe. Als es den ersten Buddie-Toten gibt, brennt bei ihnen die letzte Sicherung durch und ein fürchterlicher Krieg beginnt.

Eure Aufgabe besteht nun darin, in 32 Leveln als Buddie-Kommandeur die Befehle der Einsatzzentrale (z.B. 'Verteidige die Basis gegen explodierende Kamikaze-Hunde') auszuführen und nebenbei die bis zu drei feindlichen Parteien von dem 3D-Schlachtfeld zu tilgen. Zu diesem Zweck müsst Ihr Euch der bunten Kisten bedienen: Je nachdem, wie Ihr die roten oder blauen Behälter auf dem Feld anordnet, entstehen nicht nur Waffen wie Schrotgewehr oder Panzer, sondern auch nützliche Teamkollegen. Maximal drei weitere Buddies dürft Ihr so erschaffen und für Eure Mission einsetzen. Allerdings sind die neuen Kameraden dumm wie Stroh und Eigeninitiative ist für sie ein Fremdwort. Über die Schultertasten gebt Ihr ihnen deshalb kurze Anweisungen wie 'Bau einen Raketenwerfer', 'Beschütze die Heimatbasis' und 'Stürme die feindliche Festung'. Letztgenannter Befehl ist der Schlüssel zum Erfolg: Zerstört Ihr den Wachturm der Gegner, wird deren Kistenfeld lahm gelegt und die Produktion an tödlichem Kriegsmaterial versiegt.

Als überaus praktisch erweist sich das eingebaute VR-Training, in dem Ihr grundlegende Aktionen und taktische Finessen vor dem Ernstfall übt. *os*



Mit den zahlreichen Gefährten braust Ihr nicht nur fix über das 3D-Gelände, sondern sammelt dabei auch Kisten ein.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	66%

Spielspaß **71%**

TEAM BUDDIES

Team Buddies © 2000 Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published under license from Psygnosis Ltd. Psygnosis and Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



3D-Action/Strategie-Mix mit innovativem Spielprinzip. Leider oftmals unfair und ziemlich chaotisch.

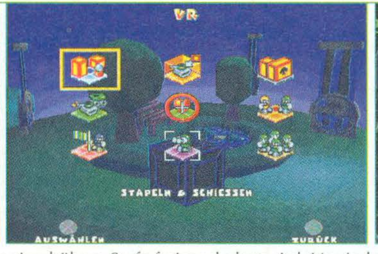
AB 12

"TEAM BUDDIES" ERFREUT DEN NACH INNOVATION dürstenden Zocker mit einem unverbrauchten Spielprinzip und abwechslungsreichen Missionen. Es macht einfach Laune, mit den drolligen Kerlen zu experimentieren und zuzusehen, wie sie sich mit großkalibrigen Waffen in Stücke schießen. Die Steuerung ist durchdacht und anhand des ausgezeichneten VR-Trainings schnell erlernt. Optisch ist Psygnosis' Action/Strategie-Mix durchweg solide: Die detailarmen Landschaften scrollen flüssig über den Bildschirm – Ruckler wie spektakuläre Special-FX sucht Ihr vergebens. Trotz allen Lobes gibt's zwei Kritikpunkte, die eine höhere Wertung verhindern: Zum einen artet "Team Buddies" dank ungünstiger Kameraperspektive oftmals in nervige Sucherei aus und zum anderen agieren die CPU-Gegner in höheren Leveln ziemlich unfair.



Oliver Schultes







Von links nach rechts: In jeder der acht Welten müsst Ihr mehrere Aufträge erfüllen, bevor eine höhere Stufe freigeschaltet wird. Vor jedem Level informiert Euch das Hauptquartier über die Missionsziele und in den neun VR-Trainingseinheiten macht Ihr Euch fit für den Ernstfall.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Sunsoft, Japan (www.ubisoft.de)

DSF Surf Riders



Seit „California Games 2" für SNES saßen Surf-Enthusiasten sieben Jahre auf dem Trockenen. Sunsoft beseitigt nun diesen Mangel und lässt Euch wieder in die tosende Brandung eintauchen. Nachdem Ihr Euch für „Free Surf" oder Weltmeisterschaft entschieden habt, wählt Ihr einen von fünf fiktiven Wellenreitern. Zusätzlich sucht Ihr Euch aus sechs Surfbrettern, die sich hinsichtlich Wendigkeit, Beschleunigung und Sprungfähigkeit unterscheiden, Euren Favoriten aus. Im „Free Surf"-Modus feilt Ihr ohne lästiges Zeitlimit an Euren Tricks, bei der Weltmeisterschaft tretet Ihr in fünf verschiedenen Ländern gegen insgesamt 24 Konkurrenten an. In drei Durchgängen bekommt Ihr die Chance, Euer Können zu zeigen und Punkte für den Sieg zu sammeln. Wie oft Ihr vom Brett fliegt, ist dabei egal, wichtig ist nur, wieviele Tricks Ihr am Stück und innerhalb des Zeitlimits schafft. Ähnlich einem Skateboard-Spiel vollführt Ihr mit Button und Richtungstasten-Kombinationen Sprünge, 360°-Wendungen oder haltet Euch möglichst lange in der 'Tube'. *sb/sf*



Der rote Balken zeigt Euch, wie schnell Ihr im Vergleich zur Welle seid. Kommt Ihr unter die Markierung, schluckt Ihr Salzwasser.

Die Weltmeisterschaft verschlägt Euch nach Hawaii (oben), Australien, Japan, Frankreich und Kalifornien.

Beim Landen müsst Ihr vor allem auf den richtigen Eintauchwinkel achten

Die Wettbewerbsregeln

von "DSF Surf Riders" entsprechen in ihrem Grundprinzip denen des Originalsports. Beim Profisurfen werden diese von der kalifornischen 'Association of Pro Surfers' aufgestellt.

FÜR ZWISCHENDURCH ist "DSF Surf Riders" durchaus geeignet: Die gelungene Steuerung geht nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über, die Physik von Wellen und Surfbrett wird realistisch simuliert und die lässige Musik im 'Beach Boys'-Stil lässt Strandstimmung aufkommen. Surft Ihr etwas länger, werdet Ihr schnell mit gähnender Langeweile gestraft: Die wenigen Tricks, die pixelige Grafik und die geringe Zahl an Spielmodi halten Abwechslung und Attraktivität in Grenzen. Hinzu kommen die ätzend langen Ladezeiten zwischen den Menübildschirmen und das Fehlen eines Zweispieler-Modus sowie freischaltbarer Goodies. Selbst für den mittleren Preis bietet "DSF Surf Riders" auf Dauer zu wenig. Wellenverliebte Beach-Boys und -Girls spielen trotzdem mal Probe.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
GRAFIK: 60% SOUND: 76%

Spielspaß **58%**

Genre-Neuling mit realitätsnaher Surf-Physik: Optionsarmut und grobe Grafik langweilen nach kurzer Zeit.

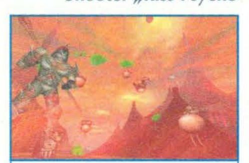


ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Railroad Tycoon 2

ENTWICKLER:
TREMOR ENTERTAINMENT
(WWW.TREMOR.NET)

Tremor Entertainment, *ansässig im sonnigen Burbank, entwickelt schon geraume Zeit für Segas 128-Bitter. In den kalifornischen Büros entstand z.B. das Freeware-Puzzlespiel „Sega Swirl". Momentan setzen die Kalifornier den vielversprechenden Ego-Shooter „Kiss Psycho Circus" für den Dreamcast um. Weitere Projekte sind „Wizard's Duel", ein Ego-Shooter im Fantasy-Stil, und „Substance", ein Mix aus Echtzeitstrategie und 3D-Action. Zu den geplanten Plattformen wollen sich die Entwickler noch nicht äußern.*



Der Test des Ego-Shooters "KISS Psycho Circus" sollte in der nächsten MAN!AC zu finden sein

Nachdem die Playstation-Version schon seit Februar erhältlich ist, dürfen Hobby-Eisenbahner und eingefleischte Zahlenjongleure nun auch auf dem Dreamcast wirtschaften.

Wie gehabt müsst Ihr in "Raildroad Tycoon 2" als Gesellschafter einer Eisenbahnlinie gewinnbringende Verkehrsnetze aufbauen. Dabei genügt es nicht, ein paar Gleise zu verlegen und Züge einzukaufen – wie in der realen Marktwirtschaft richtet sich die Höhe Eures Ertrags nach Angebot und Nachfrage. Jede Stadt will mit bestimmten Waren versorgt werden, zudem warten an Euren Haltestellen Passagiere, Post und Rohstoffe auf eine Transportmöglichkeit. Doch damit nicht genug: Soll Euer Schienennetz irgendwann Profit abwerfen, müsst Ihr die laufenden Kosten von Bahnhöfen, Manufakturen, Gleisanlagen und eingesetzten Zügen in die Rechnung einbeziehen.

Damit Ihr von der Komplexität das Ganzen nicht überfordert werdet, dürft Ihr neben Kampagnen-Modus und Endlosspiel auch ein Tutorial wählen, das Euch in die Spielfunktionen einführt. Habt Ihr die Grundlagen verinnerlicht, wagt Ihr Euch an die vier Kampagnen mit jeweils sechs Szenarien. In jeder Mission, die Euch z.B. nach Indien zur Kolonialzeit oder England zum Beginn der industriellen Revolution führt, müsst Ihr eine bestimmte Aufgabe erfüllen: Verbindet vorgegebene Städte miteinander, maximiert die Kapazität des Personentransports oder versorgt Orte mit ausreichend Gütern einer bestimmten Sorte. Dabei sitzen Euch drei bis fünf Computergegner im Nacken, die versuchen, vor Euch das gesteckte Ziel zu erreichen.

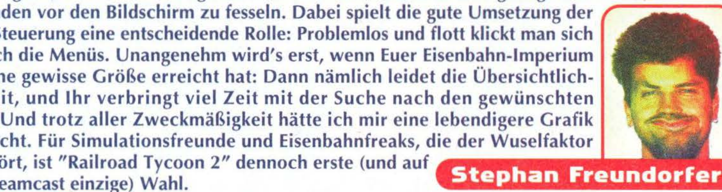


In Szenarien des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts sind nur dampfgetriebene Lokomotiven verfügbar



Doppelte Gleise kosten zwar mehr, ersparen Euch aber leidige Engpässe im fortgeschrittenen Spiel.

Das Herzstück der Bahn-Bastelei ist die stufenlos zoom- und drehbare 3D-Karte. Über Icons wählt Ihr die Bauoptionen an und gelangt in die verschiedenen Untermenüs wie Fahrpläne oder Erweiterungsoptionen für Eure Haltestellen. So beginnt Ihr, in Städten Bahnhöfe zu bauen, Schienenstränge zu verlegen und Züge zusammenzustellen. Mehrere Dutzend Lokomotiven stehen zur Wahl: Von historischen Dampfrössern bis hin zu hypermodernen Schellzügen sind je nach Szenario etliche Modelle verfügbar, die sich in punkto Leistung und Belastbarkeit unterscheiden. Beim Gleisbau solltet Ihr besonders auf die Höhenunterschiede im Gelände achten – schwache Zugmaschinen in Kombination mit extremer Steigung sorgen für ärgerliche Verspätungen oder Totalausfälle. Habt Ihr Euer Unternehmen in Gang gebracht, verbessert Ihr Eure Bahnhöfe mit Hotels, Saloons und Warenlagern, weitet Euer Verkehrsnetz aus, kauft Fabriken oder spekuliert mit den Einnahmen an der Börse. *sb*



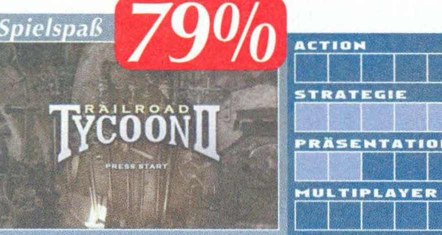
DAS SIMPLE SUCHTPOTENZIAL eines "Sim City" erreicht diese Wirtschaftssimulation zwar nicht ganz, die historisch angehauchten Szenarien besitzen aber genug Faszination, um Euch Stunden vor den Bildschirm zu fesseln. Dabei spielt die gute Umsetzung der PC-Steuerung eine entscheidende Rolle: Problemlos und flott klickt man sich durch die Menüs. Unangenehm wird's erst, wenn Euer Eisenbahn-Imperium eine gewisse Größe erreicht hat: Dann nämlich leidet die Übersichtlichkeit, und Ihr verbringt viel Zeit mit der Suche nach den gewünschten Zügen. Und trotz aller Zweckmäßigkeit hätte ich mir eine lebendigere Grafik gewünscht. Für Simulationsfreunde und Eisenbahnfreaks, die der Wuselfaktor nicht stört, ist "Railroad Tycoon 2" dennoch erste (und auf dem Dreamcast einzige) Wahl.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	51%
SOUND	70%

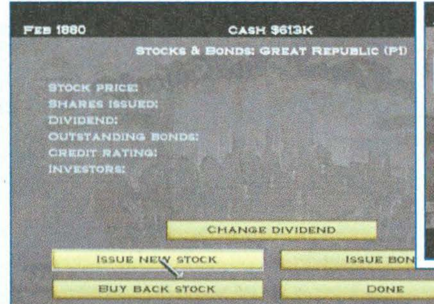
Spielspaß **79%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Eingängige Wirtschaftssimulation mit historischen Ansätzen: Komplex und vielfältig, wegen einfältiger Optik auf Dauer aber etwas trocken.





In den Untermenüs erstellt Ihr Fahrpläne, verwaltet Eure Aktien und erweitert Eure Bahnhöfe

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in der MAN!AC 3/2000 mit 74% bewertet.

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Mr. Driller

PS

Bei "Mr. Driller" schlüpft Ihr in die Rolle des gleichnamigen Helden, einem putzigen Knilch mit überdimensioniertem Bohrer. Diesen braucht Ihr auch dringend, um eine Invasion feindseliger Farbklötze zu stoppen. Diese blockieren mehrere Schächte, die ihr wieder freimeißeln sollt. Was sich simpel anhört, wird durch einige Besonderheiten schnell gemein: Habt Ihr ein Loch gebohrt, fallen darüberliegende Blöcke nach unten. Treffen sich gleichfarbige, zerbröseln diese in einer Kettenreaktion ohne Euer Zutun. Hüpft Ihr den Steinen allerdings nicht rechtzeitig aus dem Weg, quetschen sie Euch zu Tode. Gefahr droht auch durch den abnehmenden Luftvorrat, der regelmäßig aufgefrischt werden muss.



Wer nicht bohren will, muss fühlen: Drillt nicht die massiven Blöcke, denn das kostet Euch 20% Eurer Luft!

Knuffig ist die Idee zwar schon, doch der Spielablauf verliert rasch an Faszination. Zu wenig Abwechslung sowie ein fehlender Mehrspieler-Modus und arg knackige Zeitknobeleien tun ihr Übriges, dass "Mr. Driller" nur ein Fall für kurze Spielrunden zwischendurch ist. *us*

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	41%
SOUND	54%

Spielspaß 62%

Knuffige und einfache Knobelei, die mangels Spieltiefe nur kurzfristig motiviert.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

RUMBLE · AB 6

ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Fassung ist in USA erhältlich. Der Deutschland-Release ist ungewiss.

ENTWICKLER: CRYO, FRANKREICH (WWW.CRYO.FR)

Aztec

PS

Nach "Grab des Pharao" und "Versailles" wartet Cryo mit einem weiteren Point&Click-Adventure auf, das um historische Korrektheit bemüht ist. In der Rolle des jungen Indios 'Kleine Schlange' werdet Ihr Zeuge eines Mordes und, wie könnte es anders sein, selbst dessen bezichtigt. So bleibt Euch nichts anderes übrig, als Euer Heimatdorf zu verlassen, nach dem wahren Schuldigen zu suchen und nebenher noch das aztekische Königreich zu retten. Das Anfang des 16. Jahrhunderts in Mittelamerika angesiedelte Adventure präsentiert sich auf gewohnte Weise: In Ego-Perspektive durchschreitet Ihr einzeln nachladende Bildschirme, lasst Euren Blick frei herum-


Auf dem Aztekenmarkt investiert Ihr Kakaobohnen in Waren oder haltet ein kurzes Schwätzchen

schweifen und klickt auf Objekte, über denen sich das Icon in ein Mund- oder Handsymbol verwandelt. Mangelnde Rätseldichte, fehlende Analogunterstützung und die meist menschenleere Umgebung führen zu frühzeitiger Ermüdung von Hand und Hirn – da macht auch die nette Bildschirm-Enzyklopädie nicht mehr viel wett. *sf*

HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	59%

Spielspaß 47%

Ein Museumsbesuch bietet mehr Spannung: Historien-Abenteuer mit altbackener Optik und fader Handlung.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

AB 6

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Kalisto, Frankreich
(www.nightmarecreatures2.com)

Nightmare Creatures 2



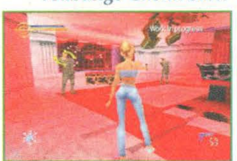
Mit der Pistole haltet Ihr den Kettensägenmörder auf Distanz (alle drei Bilder Dreamcast)



Bei Kämpfen mit zwei Gegnern werdet Ihr immer nur von einem Feind angegriffen – der Kollege wartet brav, bis er an der Reihe ist.

Rübe ab: Mit gezielten Axthieben befreit Ihr den tumben Zombie von überflüssigen Körperteilen.

***Kalistos** nächstes Projekt ist eine Umsetzung der TV-Serie „V.I.P." mit Ex-Badenixe Pamela Anderson für Playstation, Dreamcast und Gameboy. Wie in der Vorlage beschützt Ihr als vollbusige Chefin einer Bodyguard-Agentur die Reichen und Schönen Kaliforniens. 30 blei- und rätselhaltige Missionen sollen dabei nicht nur Silikon-Fans ans Pad locken.*



Gute Aussichten: Pams P(r)oportionen können schon jetzt überzeugen (Playstation).

Was lange währt, wird endlich gut? Aufgrund diverser Mängel behielten wir uns beim Test der Playstation-Vorversion (MAN!AC 6/2000) die Wertung von "Nightmare Creatures 2" vor. Kalisto gelobte Besserung und so liegen uns nun mit viermonatiger Verspätung die endgültigen Fassungen für Playstation und Dreamcast vor.

An Spielprinzip und Story hat sich nichts geändert: Drei Jahre nach seinem unheiligen Treiben im ersten Teil kehrt der dämonische Hexenmeister Adam Crowley zurück, um die Welt erneut mit Dunkelheit zu überziehen. Dank jahrelanger Folter durch Crowleys Schergen halb dem Wahnsinn verfallen, sitzt Ihr als Axtschwinger Wallace in einer Nervenheilanstalt und sinnt auf blutige Rache. Ein beherzter Schlag mit dem Beil reicht aus, schon fliegt die Tür Eurer Gummizelle aus den Angeln und Ihr steht dem ersten Zombie gegenüber. Um diesen und weiteres Ekelpack aus dem Weg zu räumen, habt Ihr die Wahl zwischen zwei Axthieben und einem Tritt. Mit geschickten Comboattacken nehmt Ihr die insgesamt 22 infernalischen Kreaturen im wahrsten Sinne Stück für Stück auseinander – gegnerische Angriffe kontert Ihr auf Knopfdruck. Splatterfans freuen sich über die Fatality-Moves: Kurz vor Ihrem Ableben massakriert Wallace seine Feinde in einer selbstablaufenden Sequenz auf besonders brutale Weise. Außer der Axt helfen Euch Extras wie Pistole, Napalm- und Frostbomben bei der blutigen Arbeit, Transfusionen spenden Euch frische Lebensenergie. Rätseltechnisch wird Sparkost geboten: Meist sucht Ihr passende Türschlüssel oder sprengt Euch mit einer Dynamitladung den Weg frei. Euer Sprungtalent stellt Ihr im Vergleich zum Vorgänger recht selten unter Beweis, dafür erwarten Euch einige Schwimmpassagen im 'Lara Croft'-Stil.

Zwischen den neun Missionen bekommt Ihr Zwischensequenzen in Spielgrafik zu Gesicht, die gelungene englische Sprachausgabe wurde deutsch untertitelt. *cg*

DIE VON KALISTO VERSPROCHENEN VERBESSERUNGEN im Kampfsystem finden sich weder auf der Playstation noch dem Dreamcast – Wallace führt Schläge nach wie vor nur verzögert aus. Nach kurzer Zeit hat man sich zwar daran gewöhnt – an der Tatsache, dass das Axtgemetzel selbst Splatterfanatiker binnen kurzer Zeit langweilt, ändert das freilich nichts. Die Kombination aus eintönigem Leveldesign, stumpfen Fließbandkämpfen und vorsintflutlichen Rätseleinlagen lockt anno 2000 kaum noch jemanden ans Pad. Auch die physikalische Logik lässt zu wünschen übrig: Einige Türen und Kisten lassen sich zertrümmern, andere nicht. Bewegliche Gegenstände wie Krankenpritschen könnt Ihr nur von einer Seite anstoßen. Schade, denn die morbide Atmosphäre hat dank ungewöhnlichem Held und interessantem Charakter-Design durchaus ihren Reiz. Inhaltlich gibt es zwischen beiden Versionen keine Unterschiede. Die Dreamcast-Variante lässt sich dank flüssigerer Grafik zwar einen Tick besser spielen, optisch ist aus Segas 128-Bitter aber mehr herauszuholen. Wäre Kalisto beim Spielablauf ähnlich kreativ gewesen wie bei der Gewaltdarstellung, wäre "Nightmare Creatures 2" sicher interessanter geworden.

Colin Gäbel



HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	63%



Spielspaß 63%
Blutige Schlachtplatte mit plumpem Kampfsystem und Simpel-Rätseln. Für Dreamcast-Verhältnisse grafisch enttäuschend.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	63%

Spielspaß 62%
Abwechslungsarme Monstermetzelei ohne spielerische Höhepunkte – für harte Horrorfreaks zumindest kurzfristig interessant.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Schlichte Optik: Bei den Tauchsequenzen erkennt Ihr nur anhand der Luftblasen, dass Ihr Euch unter Wasser befindet. Feuer bekommt Untoten traditionellerweise gar nicht gut (Playstation).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: TECMO, JAPAN (WWW.TECMOINC.COM)

Dead or Alive 2

Endlich fertig: Bereits in MAN!AC 6/2000 testeten wir Tecmos Prügelknaller, leider wurde die PAL-Veröffentlichung kurzfristig wegen einiger Verbesserungen verschoben. Diese beschränken sich jedoch im wesentlichen auf die Kämpfer-Kostüme. So besitzen die Recken teilweise sechs verschiedene Outfits, die Ihr im Gegensatz zur Import-Version erst freispielen müsst. Zusätzliche Hintergründe oder neue Charaktere sucht Ihr aber vergeblich. Ansonsten bleibt die PAL-Version den "Dead or Alive"-Wurzeln treu: Ihr kämpft allein im Story- und Survival-Modus oder prügelt Euch in Zweier-Teams durch die Tag-Battle-Variante. Je ein Knopf für Schlag, Tritt und Wurf erleichtern den Einstieg, Profis perfektionieren das Kontersystem. Damit passt Ihr per Buttondruck den gegnerischen Angriff ab und schleudert den Feind mit einer flinken Riposte durch die Arena. Dabei stürzt der Gegner schon mal einen Abgrund hinunter – und nach beherztem Sprung Eurerseits wird auf dem neuem Terrain weitergekämpft. *dm*

Sparsam: Leider müsst Ihr im Tag-Battle immer noch mit der Beschränkung auf eine einzige Stufe leben.



"Shadowman"-Zack verprügelt Ninja-Mädel Ayana, die sich heute im 'Deception'-Dress auf die Matte wagt.

Verführerisch: Die neuen Outfits offenbaren noch tiefere Einblicke.

PAL-POTENZIAL: So muss eine PAL-Version aussehen, dann klappt's auch mit der Wertung. Zwar habe ich mir aufgrund der langen Wartezeit etwas mehr erhofft als ein paar neue Kostüme, trotzdem ist die Freude über die Europa-Umsetzung groß. Dank 60-Hertz-Modus läuft das Spiel angenehm flott und beeindruckt durch spektakuläre Specials und eingängige Steuerung. Die einfachen Kommandos erlauben Anfängern einen schnellen Einstieg und belohnen mit atemberaubenden Manövern und flotten Kamerafahrten. Dank dem intelligenten Kontersystem freuen sich auch Profis, Zweispieler-Duelle zwischen Könnern arten zum wahren Katz-und-Maus-Spiel aus. Witzige Einfälle wie das "Shadowman"-Kostüm halten Euch bei Laune und die ausladenden Arenen wecken Euren Forscherdrang.

David Mohr

HERSTELLER	Tecmo
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	88%
SOUND	79%

Spielspaß **90%**

Brillante High-Speed-Prügelei mit bombastischer Optik. Zahlreiche Kostüme und verwinkelte Schauplätze motivieren.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

IT'S A MAN!AC

ANDERE VERSIONEN
Den Test einer frühen Version findet Ihr in MAN!AC 6/2000.

SUCHE

SEGA

Suche **Panzer Dragoon Saga**! Für NES Zelda, für Super Nintendo Lord of the Rings. Verkaufe oder tausche FIFA64, Chameleon Twist, Multi Championship Racing.
Tel. 030/7962145 (B. Gresner)

Suche Gun-Shooter + Gun für Dreamcast, tausche gegen 2 Dreamcast-Spiele (Aerowings, Sega Rally2 oder Tokyo Highway Challenge) + 2 Playstation-Spiele (Need for Speed2, Dynasty Warriors), alles nur PAL!
Tel. 0170/1879095

Tausche meine Sony Playstation (neu) mit Controller, Memory Card, Literatur und Spielen gegen **Sega Dreamcast** (Controller, evtl. Spiele), Werteausgleich möglich.
Tel. 06821/21924

Suche für **Mega Drive**: Sonic & Knuckles, Mega Bomberman, Rock'n Roll Racing, Virtua Racing, Combat Cars.
Tel. 03675/745194 (ab 20:45 Uhr)

PLAYSTATION

Suche dringend die **Komplettlösung** von Resident Evil1, zahle bis zu 25 DM. Verkaufe Eliminator (25 DM), Wipeout3 (35 DM), 1 Demo (5 DM).
Tel. 02381/789185

Suche dringend die Spiele Diablo und Vagrant Story für die Playstation.
Tel. 0170/2116504

Suche folgende **Klassiker**: X-Com1&2, Suikoden1&2, Ogre Battle, Vandal Hearts und X-Men: Children of the Atom, Preise Verhandlungssache.
Tel. 05223/48966 (Florian)

EXOTEN

Suche gebrauchte **Neo-Geo-Konsole** (CD oder Modul) + Spiele. Außerdem Playstation2 + Spiele (günstig) und Dreamcast-Spiele, nur Importe (USA, Japan), bietet alles an.
Tel. 05128/960807
(D. Thon / D. Wolf, ab 18 Uhr)

SONSTIGES

Suche **Videospielfreunde aus ganz Deutschland**, die mit mir in Brief- oder Telefonkontakt zusammenkommen und (23) mal einen Videospielabend gemeinsam verbringen wollen. Meldet Euch!
Tel. 08158/903710 (Robby)

Suche die Audio-CD zu dem Videospiel Wipeout2097 (Videospielsoundtrack). Bezahle sehr gut dafür.
Tel. 0174/7925116
(ab 17 Uhr oder Wochenende)





Versprochen ist versprochen: Weder ein geplatztes PC-Netzteil und stressige Diplomprüfungen, noch Stapel von zerfetzen Coupons und nervige Pfennigberge in den Umschlägen konnten mich davon abbringen, die angekündigte Extraladung Anzeigen für 32-Bit-Spieler und ganz besonders Sega-Fans diesmal unterzubringen.
Viel Spaß beim Stöbern! ***Euer Ulrich***

VERKAUFE

NINTENDO

Army Men Sarge's Heroes 90 DM, Armorines 90 DM, Shadow Man 40 DM, Jet Force Gemini 80 DM, South Park 40 DM, sehr gut erhalten mit Anleitung, komplett 300 DM. Tel. 0178/3433537

SEGA

Verkaufe **32 Saturn-Spiele** für 300 DM (Daytona USA CCE, Tomb Raider, C&C, Digital Pinball, Sphinx, Theme Park, Virtua Fighter2, z.T. US-Versionen).
Tel. 03622/902341

Dreamcast + 2 Pads + 1 Vibrationspack + 2 Memory Cards + 1 Tastatur + 4 Spiele (Soul Calibur, Power Stone, Sega Rally2, F1 World Grand Prix) + Dreamkey, nur zusammen zu verkaufen für 500 DM.
Tel. 03441/710524 (ab 19 Uhr)

Raritätsspiele für Saturn (japanisch): Langrisser1-4, Dracula X, Policenauts, Black Matrix, Samurai Shodown RPG, Lunar2, Sakura Wars1+2, Blueseed, Dungeons & Dragons Collection, Dragon Force (us) je Spiel 150 DM.
Tel. 030/35130084

Spiele für Mega Drive ab 20 DM, 32X ab 20 DM, Saturn ab 20 DM, Game Gear ab 20 DM, Master System ab 15 DM, Dreamcast ab 50 DM, Panasonic 3DO ab 20 DM, Nintendo64 ab 30 DM, Super Nintendo ab 20 DM, Playstation ab 20 DM (viele Sammlerstücke).
Tel. 0231/463961, 0171/4880281

Für **Dreamcast**: Blue Stinger 60 DM, Ready 2 Rumble Boxing 60 DM, Virtua Fighter3 60 DM, Sonic Adventure 60 DM, fast neu.
Tel. 0171/8349807, 09560/8337

Phantasy Star2+3, Faery Tale Adventure, Gynoug, Landstalker, Body Count. Suche Fatal Labyrinth, für Master System Spellcaster, Ninja Gaiden, Golvellius, zahle gut!
Tel. 0170/2441025 (Wochenende)

Verkaufe & tausche **Dreamcast-Spiele**: Habe Crazy Taxi (PAL), Soul Calibur (PAL), Resident Evil Code Veronica (us), D2 (jp), Sega Rally2 (jp). Suche fast alles, vor allem Space Channel5, Shenmue, egal welches Land.
Tel. 05109/2993 (Cord)

Verkaufe Spiele für Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, Mega-CD... habe für Mega Drive ca. 150 Spiele, z.b. Phantasy Star, Shining Force, Contra, Warsong. Habe für Super Nintendo ca. 50 Spiele, z.B. Chrono Trigger, Final Fantasy, Shadowrun, Paladins Quest.
Tel. 04202/637297 (Stefan)

Verkaufe **Dreamcast-Spiele**: Virtua Fighter3 und Sega Rally2 für je 50 DM, kaum gespielt, sehr guter Zustand.
Tel. 09402/6446

Verkaufe Sega Rally2, F1 World Grand Prix, Soul Reaver, Sega Worldwide Soccer2000 je 50 DM, Game Boy Color mit Zelda DX, Super Mario DX, R-Type DX, Tetris DX zusammen 200 DM.
Tel. 03672/350256, 0173/9318528

Verkaufe **Sega Dreamcast mit 9 Spielen** + 2 Joypads + 2 VMU + Rumble-Pack + Tastatur und Demo-CDs + RGB-Kabel für 650 DM FP, evtl. Tausch gegen jap. Playstation2 mit Spiel.
Sascha Sondram, Hauptstr. 29, 35510 Kirchgöhs

Verkaufe **Sega Mega Drive2 mit 53 Spielen** und Sega Mega-CD2 mit 31 Spielen, alles PAL und viele Klassiker und nur zusammen! Suche auch kontaktfreudige Mitspieler. Angebote unter
Tel. 08158/903710

Verkaufe für **Saturn**: Alien Trilogy 55 DM, Battle Stations 55 DM, Darius Gaiden (jp) 85 DM, Detana Twinbee 125 DM, Gun Frontier (jp) 155 DM, Kingdom Grand-Prix (jp) 145 DM, Theme Park 55 DM etc., alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Tausche/verkaufe: Horrorspiel mit Lightgun, Shenmue (3 GDs), Sega Rally2, Get Bass (mit Angel), Code Veronica, Virtua Tennis, alles im Neuzustand an Selbstabholer Saarland/Rheinland-Pfalz.
Tel. 0177/8436093 (Thomas)

Verkaufe oder tausche folgende Spiele: Gun-Shooter (Dreamcast, jap) 50 DM, Dream Key1.5 30 DM, ChuChu Rocket (PAL) 40 DM, Nightmare Cr. (Playstation us) 40 DM. Suche Ego-Shooter für 3DO.
Tel. 0173/8010484 od. 8000944

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* *BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.*

Dreamcast-Spiele, z.B. Berserk, Carrier, NBA 2K, Crazy Taxi, Ecco usw. Suche oder tausche auch Philips CD-i + 4 Spiele, Playstation2 + Zubehör günstig zu verkaufen, Preise VB.
Mike Ludwig, Gregor-Schwake-Str. 2, 88048 Ettenkirch
Tel. 07546/929976

PLAYSTATION

Dino Crisis 60 DM, X-Com Enemy Unknown 30 DM, Adult-Anime 30 DM, Der Herr der Ringe von J.R.R. Tolkien (7 Bände, Sonderausgabe von Klett Cotta) 45 DM.
Tel. 07145/7696

1 Jahr alte **Playstation** mit 2 Controller + 1 Memory Card, 1 Spiel und 5 Demo-CDs für 165 DM. Bei Anfrage verkaufe ich auch Spiele.
Tel. 07552/409439 (Manuel)

Ehrgeiz (us) 70 DM, Xenogears mit Lösungsbuch (us) 100 DM, Front Mission3 (us), Parasite Eve (us) je 80 DM, alles neuwertig. Final Fantasy7 mit Lösungsbuch (PAL) 40 DM.
Tel. 0234/861103
(Alexander, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Playstation** (Multinorm), 2 Pads, 2 Memory Cards + Gran Turismo1+2, Metal Gear Solid + Special Missions, Music2000, Final Fantasy8, SimCity2000, In the Hunt, Shooter, Driver, ca. 25 Stück für 555 DM (VB).
Tel. 0172/3435688 (Steve)

Verkaufe **UEFA Striker** für 70 DM, wie neu.
Tel. 0881/3273

Verkaufe **Playstation-Spiele (us)** Spyhon Filter2, Galerians, Nightmare Creatures2 von 50-110 DM.
Tel. 0171/9640132

Verkaufe **neue Playstation** für 150 DM, Spyro2 für 50 DM, ISS Pro Evolution für 50 DM, Tekken3, Gran Turismo je 25 DM, Pokémon rote Edition für 30 DM und Memory Cards.
Tel. 08035/8288

Fear Effect (dt) 50 DM, Silent Hill (dt) 50 DM, Wu-Tang Shaolin Style (dt) 50 DM, X-Files (dt) 50 DM, Parasite Eve1 mit Xenogears Demo (us) 80 DM, kein Tausch!
Tel. 06775/9529 (ab 18 Uhr)

Löse meine **Playstation-Spiele-Sammlung** auf! Viele Spiele schon ab 25 DM oder Tausch gegen Dreamcast-Spiele. Mache auch Playstation-Reparaturen, Umbau etc.
Tel. 0261/679798, 0170/9532847

8 Spiele (Sports Car GT, Actua Ice-Hockey2, Rock'n Roll Racing2, Rapid Racer, Hot Wheels Turbo Racing, Extreme500, F1 World Grand-Prix, Formula Carts Special Edition) 200 DM + evtl. Porto.
Tel. 0201/731532 (tagsüber), 0177/6741040

Multinorm-Playstation + 6 Spiele + 3 Memory Cards + RGB-Kabel + 2 Pads (ein Dual Shock), Preis VB.
Tel. 02224/967399, 0178/5464485 (Patrick)

Legend of Mana (us) 100 DM, Legend of Legaia 40 DM, Saga Frontier2 60 DM, für Game Boy: Final Fantasy Legend1 60 DM.
Tel. 03685/707227 (Lutz, 17-20 h)

EXOTEN

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive, CD, 32X, Master System, Saturn, Dreamcast, Playstation, 3DO, Jaguar, PC; Laser Disc, viele US- und Japan-Sachen, Super Nintendo, NES, Game Gear, CDi, Platinen etc.
Tel./Fax. 030/6258637



Lange vor dem CD-i-Misserfolg war Philips durchaus erfolgreich auf dem Konsolenmarkt tätig: 1977 erschien mit dem Odyssey 2001 (Bild) eine europäische Variante der „Pong"-Clones von Magnavox. Satte drei Spiele (Tennis, Hockey und Squash), die sich vor allem durch Schlägergröße und -anordnung unterschieden, waren enthalten und gefielen vor allem durch die farbige Grafik sowie atmosphärische 'Plock'-Geräusche, die sogar aus dem Fernseher statt dem Gerät direkt tönten.

Game Gear (ovp) 60 DM, TV-Tuner (ovp) 150 DM, Batterie-Pack 39 DM, Netzteil 39 DM, 30 Games (ovp) à 29 DM, Coleco + Lenkrad + Trackball + Extra-Joystick + 9 Spiele 490 DM, 3DO PAL + 10 Spiele + 2 Pads 350 DM, Mega Drive2 + Mega-CD + 2 CDs + 5 Module 250 DM, Table-Top Tomy „Arcade Attack" (ovp) 199 DM, Caveman 80 DM, Twinvader von BB Actronics (selten) 120 DM, **Philips Odyssey2001** 120 DM, Intellivision 90 DM, viele Spiele (ovp) à 20 DM, Atari2600 50 DM, viele Spiele ab 10 DM, Atari7800 (ovp) 100 DM. MD: Aerobl. 90 DM, Gaiares 100 DM, Tiger Heli 100 DM, Darius2 100 DM, Phant. Star4 (us) 100 DM, Phantasy Star1 (Master S.) 120 DM, Sh. Force1+2 à 100 DM, Musha Aleste 120 DM, Slap Fight 320 DM, Battle Mania 290 DM, Verytex 100 DM, Landstalker 50 DM, Space Inv.90 140 DM, Shadow Run 140 DM, Whirlwind Snooker 90 DM, Thunderforce4 90 DM uvm. PAL, us, jap. Außerdem Spiele für 32X, Super Famicom u.a. auf Anfrage, bearbeite gerne Suchlisten.
Tel. 04506/694

OLDIES

Verkaufe World Advanced Military Com.2 (Mega Drive) VB 150 DM, PTO1 (us, Saturn) VB 100 DM, Ego-Shooter (us, Playstation) VB 100 DM. Sucht Ihr Spiele, einfach nachfragen, alle Systeme.
Tel. 0175/3428561 (Thomas),
Email: tom-and-jerry@web.de

SONSTIGES

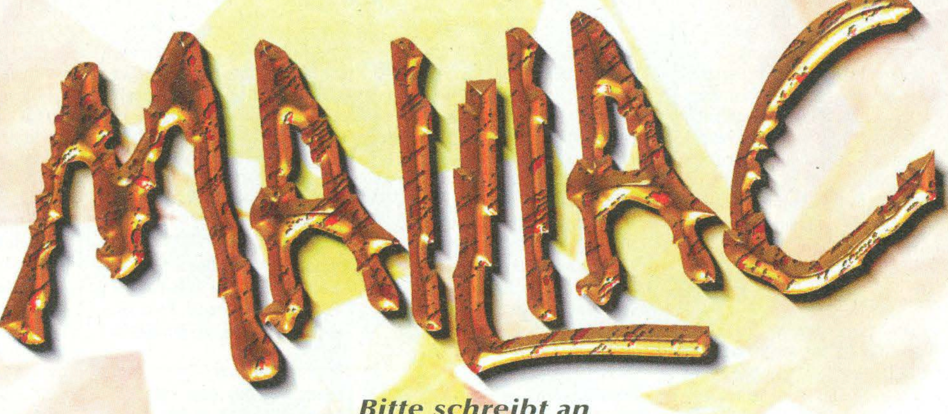
Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch Oldies.
Tel. 089/1403732, 0174/5111007

Sammler und Final-Fantasy-Fans! Verkaufe Final Fantasy1 (us od. jp), 2&3 (NES/Famicom), Final Fantasy Anthology neu, Final Fantasy6 (us). Viele Soundtracks (auch Orchester) und vieles andere, einfach fragen.
Mail: vspiele@hotmail.com

35 Playstation-Spiele: Tomb Raider1-3, G-Police je 35 DM, Space Hulk 60 DM, Lone Soldier (uncut) 45 DM, Magic Carpet 70 DM usw. 20-50 DM, Game Boy: Warioland2+3 35 DM, 10 Saturn-Spiele je 15 DM, PC-Spiele zu 10-65 DM.
Tel. 0172/8411806

Verkaufe alteingesessenes, super geführten **Video-/Computerspiele-Computer-Ladengeschäft** wegen Nachwuchs in PLZ-Gebiet 85.
Tel. 0172/9714666

GameXX-Videospiele-Börse (Flohmarkt) Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bahnhof Prinzenstr. 14-17:30 Uhr, Tombola 16 Uhr. Rest-Termine 2000: 13. Börse 10.9, 14. Börse 22.10., 15. Börse 3.12. GameXX-Hotline (Infos & Tische):
Tel. 030/6858756



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Verkappter PC?

Meine Frage betrifft in erster Linie die Tabelle in der letzten Ausgabe, die die technischen Daten der Next-Generation-Konsolen aufzeigt. Bisher war es ja immer so, dass Konsolen, obwohl sie absolut niedrige Taktfrequenzen hatten, trotzdem schnelle Grafik bieten konnten. Schon früher, als das SNES rauskam, dachte man anfangs, die Konsole wäre absolut ungeeignet, um ein Actionspiel darauf zu programmieren. Jedoch erschienen schon bald nach Einführung Modulperlen wie "Super Probotector" oder "Parodius". Auch der Hauptspeicher war gegenüber dem PC sehr niedrig. Man schaffte es jedoch, die gleichen Spiele in annähernd gleicher Qualität auf Konsole umzusetzen. Technische Daten des PC und der Konsolen sind also nicht übertragbar, da die Architektur von PC und Konsole verschieden ist, vermute ich mal.

Jetzt kommt aber zu den herkömmlichen Konsolen, in denen meines Wissens ein RISC-Prozessor werkelt, eine X-Box mit Pentium III daher. Vergleicht man nun das N64, welches laut MAN!AC 10/99 10,5 Mhz bietet mit einem PC, der 10,5 Mhz hat, stehen Welten zwischen den Ergebnissen auf dem Bildschirm. Warum ist das aber so? Was sonst noch z.B. an Arbeitsspeicher in den Konsolen steckt, besaß der PC schon standardmäßig vor Jahren. Die heutigen Grafikkarten haben auf dem Papier auch mehr Leistung. Auf dem Bildschirm sind dann beide wieder ähnlich.

Sind die Zahlen der X-Box also nur Blendwerk, oder bringt die Microsoftkonsole tatsächlich so viel Power? Immerhin hat man hier ja 'nur' PC-Hardware. Trotzdem steht in der Tabelle, die X-Box errechne 20 µal mehr Polygone in der Sekunde als der Dreamcast. Aus der X-Box lässt sich doch sicherlich mehr rausholen als aus einem PC mit den gleichen technischen Daten. Meine konkrete Frage ist eigentlich: Kann man die Konsolen denn so vergleichen, wie das letzte Ausgabe geschehen ist, da es sich bei der X-Box doch im Grunde genommen um einen PC handelt, der sich an den Fernseher anschließen lässt, und nicht um eine Konsole. Erinnert mich irgendwie an den Amiga.

Nun noch ein paar Fragen im Allgemeinen: Gibt es einen DC-Spielemangel oder vernachlässigt ihr die Konsole etwa? Wenn's nach so kurzer Zeit schon so schlecht für die zurzeit noch so konkurrenzlos leistungsstarke Konsole aussieht, ergeht's ihr nicht anders wie dem Saturn. Das N64 beansprucht nebenbei bemerkt auch kaum noch Platz im Heft. Euer Artikel über Neo Geo war echt interessant. Wenn's doch sowieso nur über Playstation zu berichten gibt, könntet ihr, um etwas Abwechlung ins Heft zu bringen, öfter über so etwas schreiben.

Bastian Schäfer, kissmyass@gmx.de

Natürlich scheitert ein Vergleich der Leistungsdaten von PC und Konsolen von vornherein. Die Konsole ist in puncto Prozessorarchitektur, Betriebssystem und Chipsatz auf eine einzige Sache optimiert: Spielesoftware zu verarbeiten. Noch dazu sind diese Spiele meist exakt an die Fähigkeiten der Hardware angepasst. Ein PC bildet dagegen ein offenes System, das für alles benutzbar sein soll. Es gibt keine einheitlichen Grafik- und Soundkarten und erheblich mehr Geräte müssen vom Betriebssystem unterstützt werden. Microsoft bietet zwar mit der Software 'Direct X' eine Schnittstelle zwischen Spieleprogrammierer und Hardware, diese und das Betriebssystem Windows selbst verringern aber die hypothetische Leistungsfähigkeit eines PCs enorm.

Der Vergleich zwischen den Next-Generation-Konsolen in der letzten Ausgabe hinkt dennoch nicht. Auch die X-Box wird eine reine, optimierte Spielekonsole werden – dass eine PC-nahe Architektur kein Makel sein muss, beweist der Dreamcast.

Zu Deiner letzten Anmerkung: Als Multiformat-Magazin beachten wir natürlich alle Konsolen und vernachlässigen kein System aus Lust und Laune. Auf die Anzahl der testfähigen Titel für die jeweilige Konsole haben wir allerdings keinen Einfluss – dass weder Dreamcast noch N64 tot sind, beweist übrigens diese Ausgabe.

Verkappter BMW?

In Eurem Artikel 'Generation X' vergleicht Horace Luke die X-Box mit einem M3. Etwas hochgegriffen, meiner Meinung nach. Denn eigentlich kann man die X-Box nur mit einem japanischen Auto vergleichen. Schließlich ist Microsoft nur so erfolgreich, weil sie ihre Entwicklungen klauen oder kaufen – nur eine Meinungsäußerung, bloß nicht drucken! Aus diesem Grunde kann ich als BMW-Fan diesen Vergleich nicht unkommentiert lassen. Schließlich glänzt BMW mit innovativen und technisch hochwertigen Entwicklungen, die sie selbst gemacht haben! Zudem schreibt Ihr: Die X-Box wird ein Erfolg, weil sie zwischen 200 und 300 Dollar kosten wird. Die PS2 kostet 299 Dollar, liegt also auch in diesem Rahmen. Schade nur, dass wir Europäer diesen Preis mitfinanzieren müssen, indem die PS2 hier über 200 Mark teurer sein wird.

Ich habe aber noch eine Frage. Ihr berichtet in Ausgabe 9/2000 über Importspiele und schreibt, „Nightmare Creatures" wäre in Deutschland mit schwarzem Blut erschienen. Ich hatte aber eine PAL-Version mit rotem Blut. Ist das Spiel etwa in zwei verschiedenen Versionen erschienen?

Name der Redaktion bekannt

Hoffentlich nimmst Du uns nicht übel, dass wir Deinen Standpunkt trotz Deiner Bitte abdrucken. Der BMW-M3-Vergleich bezog sich nur auf das Design der X-Box – ob hier ein Plagiatvorwurf berechtigt ist, zeigt erst das endgültige Aussehen der Konsole. Wer sich im Bereich Ideenklau schuldiger macht, ob nun BMW oder Toyota, Sony oder Microsoft, ist für uns Außenstehende schlecht zu beurteilen. So krass wie Du es hier formulierst, sehen wir es aber nicht (schließlich wurde das Erfolgsprodukt von Microsoft, "Windows", als erstes in Gates' Garage zusammengeschustert).

Dass Deine "Nightmare Creatures" rot bluten und trotzdem auf einer PAL-CD Ihr Unwesen treiben, liegt daran, dass Du eine englische Version des Spiels hast.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Entgegen unserer Ankündigung wird "Final Fantasy 9" erst im 1. Quartal 2001 bei uns erscheinen und nicht schon vor Weihnachten.

UPDATE: "Danger Girl" von N-Space wird nun doch nach Deutschland kommen. Nachdem THQ auf die Veröffentlichung verzichtet, bemüht sich gerade ein einheimischer Spielegroßhändler um die Vertriebsrechte.

UPDATE: Die Veröffentlichung des Playstation-Emulators "Bleem" für Dreamcast wurde ein weiteres Mal verschoben. Wir hoffen auf einen ausführlichen Test in der nächsten MAN!AC.

UPDATE: Entgegen der Behauptung eines Sony-Vertreters, "Vib Ribbon" würde für günstige 30 Mark in die Läden kommen, beträgt der empfohlene Verkaufspreis nun 50 Mark.

Frauenbeschwerden

Alice Schwarzer würde Euch MAN!ACs die Hölle heiß machen für die letzte Ausgabe, deren Inhalte eingehüllt sind in silikonlastige Covertitten und ein mit Pädophilen-stimulierendem Kindsgesicht – aber üppigsten Körbchengrößen – 'Bist du hart genug'-fragendes "Dead or Alive"-Mädchen. Und mehr oder weniger radikale Feministinnen würden Euch für Artikel wie 'Schulmädchen-Reporter' (8/00) oder 'Reizende Gefahr' (9/00) genussvoll kastrieren.

Doch entgegen aller vertrockneten Theorien der feminstischen Philosophie will ich Euch als treue Leserin ein Geheimnis verraten: Wir Frauen träumen von Knackärschen in ihrer ganzen Pracht, kraftvollen, muskulösen Schenkeln in (auf)reizender Bewegung, von weitgespannten Männerbrüsten und herzhaften, vor Zeugungs-

kraft (oder den äußerlich erkennbaren Anzeichen davon) nur so strotzenden Mannsbildern in unseren Videospielen. Ein Ansatz an Umsetzung dessen, was Frauen nachts nicht schlafen lässt, könnte Acclaims Joseph aus "Turok 3" sein. Der ist traumhaft gebaut, aber leider – völlig im Gegensatz zum angeilenden Schwesterherz – in blickdichte Klamotten gemummt und mit einem pubertären 08/15-Gesicht versehen. Aber frau will ja nicht meckern, wenn zumindest ein Versuch gemacht wird, gen weibliche Libido vorzustoßen (und immerhin ein besserer als die den Geschmack beleidigenden 'spielenden Muskeln' in Segas "Virtua Athlete"). Marketingstrategisch ist der Mangel an spärlich bekleideten Traummännern in Videospielen superdumm, denn natürlich müsste die vielbeschworene Weisheit 'Sex sells' insbesondere für die größere Hälfte der Menschheit (Frauen!) nutzbar gemacht werden. Könnte etwa eine bislang nur auf erotische Phantasien von Männern ausgerichtete Publishing-Praxis ein Grund sein, dass nicht schon längst wesentlich mehr Mädels lustvoller an den Pads herumfummeln? Zum Glück gibt es die MAN!AC, die ihren Lesern und Leserinnen sicherlich umgehend Bescheid gibt, wenn die männermächtige Spieleindustrie sich endlich bereit zeigt, mittels knapp bedeckter Knackärsche und freizügig fleischbeschauenden Traumproportionen an heldenhaften Sahnebodys den weiblichen Augenkrebs zu heilen.

Sonja Schneider, Berlin

Um richtige Kerle zu sehen, solltest Du vielleicht einmal das Genre (oder den Freund?) wechseln. Muskelbepackte Männer in engen Gummihöschen gefällig? Wie wär's mit Wrestling à la "WWF Smackdown". Durchtrainierte Spitzenkörper? Breitere Brüste als in Prüglern wie "Tekken 3" oder der "Street Fighter"-Serie findest Du nirgends, nicht mal in "Tomb Raider". Auch feinsinnige, testosteronarme Helden gibt es bereits im Videospiel – wir erinnern nur an Squall aus "Final Fantasy 8": Sanft wie Sascha Hehn, von begehrenswerter Schüchternheit wie Johnny Depp. Männliche Charaktere auf Konsole gäbe es genug – die Industrie macht diese dem weiblichen Publikum in der Werbung nur nicht so schmackhaft, wie es mit Heldinnen geschieht. Vielleicht gibt ja Dein Brief einen Anstoß für die Gleichberechtigung halbnackter Pixelkörper.

PS2-Schock

Ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe und ich richte meine Kaufentscheidungen auch heute noch zum Großteil nach Euren Tests. Bisher habe ich noch nie einen Leserbrief an Euch geschrieben, aber als ich heute morgen die offizielle Pressemitteilung von Sony gelesen haben, musste ich jetzt einfach mal meinen Senf dazugeben. Zunächst mal muss ich sagen, dass ich keine One-system-only-Freak bin, sondern mich nach der Software richte. Momentan besitze ich zwar nur noch den Dreamcast, habe aber Gameboy, Super Nintendo, Playstation, 32X und den Dreamcast jeweils am ersten Tag erstanden. Womit wir auch schon beim Hauptkritikpunkt wären, dem Preis von 869 Mark für die PS2. Ich will nicht sagen, dass der Preis nicht leistungsgerecht ist, immerhin bekomme ich auch einen DVD-Player dafür und natürlich klasse Spiele. Aber gehen wir mal neun Monate zurück: Der Dreamcast stand vor der Tür – 128 Bit, internetfähig, 599 Mark. Wie groß war das Geschrei, jeder hat sich beschwert. Aber was hatte damals die Playstation für 599 Mark zu bieten? Der PS2 wird mit Sicherheit kein Spiel oder ein zweiter Controller beiliegen, ist es dann rund 1.000 Mark wert, ein Spiel zu spielen?

Mir persönlich nicht. Die Spiele werden ja wohl auch weiterhin irgendwo zwischen 100 und 150 Mark liegen. Ins Internet komme ich dann auch noch nicht (zumindest in Europa). Außerdem sind erfahrungsgemäß die ersten Spiele meistens verbesserungswürdig und technisch noch nicht annähernd an der Leistungsgrenze. Ich persönlich würde mir die PS2 natürlich auch gerne kaufen, aber ich kann es mir schlicht und einfach nicht leisten. Ich bin berufstätig und verdiene für mein Alter eigentlich ganz gut. Wie sollen sich dann die Kids, die die alte Playstation lieben, eine Konsole für 869 Mark leisten können? Selbst als Weihnachtsgeschenk ist sie für einen Normalverdiener zu teuer. Ich weiß, dass Sony natürlich eine etwas ältere Zielgruppe anspricht, aber ich würde sagen, dass der Großteil der Zocker wohl so zwischen 15 und 18 Jahren liegt. Ich bin mir nicht sicher, ob die erwarteten Verkaufszahlen von Sony bei diesem Preis auch nur annähernd erreicht werden. Um ehrlich zu sein, ich hoffe es nicht, weil sie dann gezwungen sind, mit dem Preis runter zu gehen. Ich persönlich hätte einen Preis von 700 Mark für fair gehalten – es ist zwar immer noch ein Haufen Kohle, aber man kriegt ja auch was dafür.

Die Aussage, dass bis Weihnachten 40 Spiele in Europa erhältlich sein sollen, ist wahrscheinlich Standard, denn ich denke, bisher hat kein Hersteller dieses Versprechen halten können. Und wenn Sony das wirklich wahr macht, so sind wohl die Hälfte davon wieder nur aufgepeppter 32-Bit-Spiele oder, wie immer, Rennspiele. (...) Um meinen Dreamcast habe ich aber ehrlich gesagt etwas Angst. Zwar wird er wohl noch ganz gut weiterlaufen, aufgrund des Megapreises von Sony, aber es gibt viel zu viele Sega-Gegner, die aus Prinzip nichts davon halten. Auch "Shen Mue", "Code Veronica" oder "Virtua Tennis" kann diese Leute nicht umstimmen. Gut, Sega hat auch viel Mist gebaut, aber was zählt, ist die Software.

Christoph Kuschinski, hardcore4life@de.dreamcast.com

Eine Meinung, die stellvertretend für etliche weitere Leserbriefe in diesem Monat steht. Auch uns hat die Ankündigung des PS2-Preises überrascht. Bei knapp 900 Mark ohne Spiel könnte es für Sony äußerst schwierig werden, im Weihnachtsgeschäft einen Stich zu machen. Schon das Schicksal des Dreamcast hat gezeigt, dass heutzutage Konsolen nicht mehr erfolgreich für einen Erstverkaufspreis von 600 Mark angeboten werden können. Der einzige Joker der PS2 ist die Fähigkeit, DVD-Filme abspielen zu können – wir sind gespannt, ob der Konzern seine Werbestrategie darauf konzentriert oder die PS2 dem Kunden hauptsächlich als Spielekonsole schmackhaft macht. Für Sega hat sich indes die Chance aufgetan, durch Senkung des Dreamcast-Preises und eine gezielte Kampagne ihrer Konsole einen riesigen Schub zu verleihen. Das Jahresende wird spannend...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33)74 01-0 / Telefax (0 82 33)74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089)85709145 / Telefax (089)
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Dino Crisis 2" © Capcom/Virgin
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

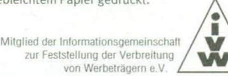
Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



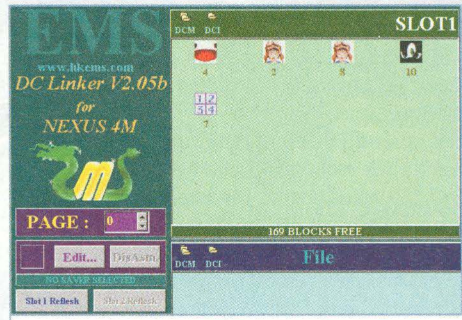
INSERENTEN

Der Speicherdoktor



Nach dem Erfolg von „Nexus", der Dreamcast-Memory-Card mit PC-Link (MAN!AC 5/2000) präsentiert Hongkong-Hersteller EMS eine neue Version zum ermäßigten Preis: Die „4M Memory FX-Card" bietet den vierfachen Speicherplatz eines VM und kostet mit 30 Euro (ca. 58 Mark) nur die Hälfte des Vorgängers. Dem Lieferumfang liegt auch das PC-Verbindungskabel bei, die Software müsst Ihr downloaden.

Das praktische Zubehör dient nicht nur zum Auslagern der Spielstände auf Festplatte und dem Laden von Savegames aus dem Internet: Fleißige Heimentwickler versorgen VM-Zocker und Spielstandbastler auch mit selbstprogrammierten Tools, Informationen und natürlich Spielen rund um Segas Winzling. MAN!AC weist Euch den Weg in die VM-Szene.



Mit der Nexus-Kommunikationssoftware für den PC (links) und dem beigelegten Linkkabel (rechts) tauscht Ihr Spielstände, Internetlinks und Programme zwischen FX-Card und Computer.

KNOW HOW

Um die FX-Card an Euren PC anzuschließen, stöpselt Ihr das Zubehör in ein Joypad eines angeschalteten Dreamcast und verbindet es via Linkkabel mit dem PC-Parallelport. Startet die Nexus-Software von www.hkems.com, um Savegames und VM-Programme zwischen PC und FX-Card auszutauschen und diese mit dem eingebauten Hex-Editor zu manipulieren. Komplette Memory-Card-Inhalte speichert Ihr dabei als DMC-Files, einzelne Datensätze (Spielstände, Internetadressen) als DCI-Dateien. In der neuen Nexus-Version 2.05b dürft Ihr obendrein Eure Spielstand-Icons als Bitmap-Bilder auf Festplatte sichern. Wer ausschließlich Spielstände über das Internet tauschen oder bearbeiten möchte, surft zur europäischen Savegame-Datenbank www.indigo99.freeserve.co.uk sowie dem informativen Entwicklerforum www.booyaka.com: Hier findet Ihr eine reichhaltige Auswahl an Spielständen sowie massig Tipps und Kniffe zu deren Manipulation. Legt vor der Hex-Bastelei aber auf jeden Fall Sicherheitskopien an, denn viele Dateien sind mit Kontrollsummen (Checksums) gegen Veränderungen geschützt. Hobbyprogrammierer finden auf Booyaka außerdem das Zeichenprogramm „Dream Animator", mit dem Ihr kleine Filme für Euer VM bastelt. Für umfangreiche Tools, VM-Spiele und Hintergrundinformationen zur VM-Programmierung besucht Ihr die Entwickler-Homepage RamTronics (http://rvmu.port5.com): Neben Knobelspielen wie einem Tetris-Clone findet Ihr auch das VM-Malprogramm „VM a Sketch", mit dem Ihr unterwegs eine Bildergeschichte entwerfen könnt. Programmierer entdecken ein komplettes Entwicklerpaket samt Assembler und VM-Emulator. Zahlreiche Links zu anderen VM-Homepages machen RamTronics zum idealen Informationszentrum für Neulinge. *rp*

Muster von www.hongkongfun.de (Tel. 07458/455132)



Für kreative VM-Besitzer: Mit dem PC-Tool „Dream Animator" erstellen Pixelkünstler witzige Minifilme.

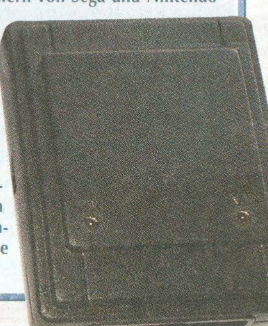


Ein Tetris-Clone für das VM: Via Emulator zockt Ihr Heimentwickler-Software Probe, bevor Ihr es aufs VM und in die Hosentasche packt.

Adapter für Dreamcast und PC

KONKURRENZ FÜR SEGA-CONTROLLER: Die Vorzüge der beiden „Total Control"-Adapter (MAN!AC 7/2000) vereint der neue „Dream Connection Adapter" in einem Gehäuse: Das Zubehör für 60 Mark bietet Anschlüsse für PC-Tastatur (PS/2-Port), Playstation- und Saturn-Pads. Besitzer der Sony-Konsole nützen ihre Lenkräder, Tanzmatten und Dualshock-Pads für Dreamcast-Sessions; um die Rumblefunktion mancher Fremdherstellerpads zu aktivieren, benötigt Ihr in Einzelfällen ein Universalnetzteil mit 9 Volt. Saturn-Eigner verwenden dagegen nicht nur ihre alten Pads und Wheels, sondern stöpseln für die Mechschlacht „Virtua On" auch einen Sega Twinstick in den Adapter. Per Wechselschalter wählt Ihr dabei zwischen Lenkrad- und Joypad-Modus. Nur mit Bildschirmwaffen ist die „Dream Connection" nicht kompatibel.

KONSOLENPADS PER USB: Der „PSX & N64 to USB" (80 Mark) bringt die wichtigsten Konsolen-Pads an Euren PC. Im Lieferumfang befindet sich eine spärliche Anleitung sowie die Konfigurationsdatei für Windows 98 auf Diskette. Mit einem Schalter am Gehäuse wechselt Ihr zwischen N64- und Playstation-Modus. Im Gegensatz zu den Pad-Adaptern für Konsolen unterstützt das Accessoire nur Pads, die funktionell mit den Originalcontrollern von Sega und Nintendo identisch sind: Tanzmatten und Arcadeboards laufen einwandfrei, während Bildschirmwaffen, Lenkräder und Angeln den Dienst verweigern. Auch auf die Rumble-Funktion des Dualshock müsst Ihr verzichten, der Dualshock2 mit den Analogknöpfen verhält sich wie sein Vorgänger. Interessierte wenden sich an www.wolfsoft.de oder Tel. 02622/83517.





Man merkt es ganz deulich, Ihr kommt langsam wieder aus dem Urlaub zurück. Die ehemalige Leere in meinem Mogel-Briefkasten wird von vereinzelten Briefen unterbrochen. Allerdings ist mir nicht klar, wieso Cheats geschickt werden, die in der letzten MAN!AC abgedruckt waren. Ganz so einfach ist es dann doch nicht, ein Spiel für Eure Konsole abzuzocken. Auf frisches Material freut sich **Euer Michael**

Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute locken Konamis "Vandal Hearts 2" und Midways "Gauntlet Legends"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Alles offen: Für Fans der berühmten Super-Helden von Marvel ist das Cerebro-Menü eine wahre Fundgrube: Seltene Comic-Zeichnungen und Cover, Bilder aus dem Film und jede Menge (leider sehr kurze) FMV-Sequenzen. Dummerweise ist zu Anfang nur ein Kino-Trailer des "X-Men" Films wählbar, der Rest will erst in mühsamer Arbeit freigeschaltet werden. An und für sich eine Aufgabe für die nächsten paar Monate, wenn es nicht unseren Cheat gäbe. Tippt im 'Charakter-Auswahl'-Bildschirm folgenden Code ein.

Select ↑ L2 R1 L1 R2

Ein Soundeffekt ertönt, wenn Ihr alles korrekt eingegeben habt. Nun könnt Ihr nicht nur sämtliche Extras aus dem Cerebro-Menü genießen, sondern auch mit vier zusätzlichen Bonus-Charakteren in die Arena steigen.

Toad
Mystique
Sabretooth
Magneto



Take Cover: Comic-Fans finden im Cerebro-Menü eine Reihe seltene Cover ihrer Lieblings-Comics.

DRAGON'S BLOOD

Cheat-Menü: Interplays Mythen-Metzelei ist sicher kein Spiel, in dem der durchschnittlich begabte Abenteurer das Land in ein paar Stunden von allen dunklen Gefahren befreit. Das kann auch dieses Cheatmenü nicht erreichen, wohl aber das Helden-Leben stark vereinfachen. In Anbetracht der fiesen Kampftaktik der Gegner, die von ritterlichem Zweikampf nicht allzuviel halten, ist ein kleiner Mogelschub nur fair. Im Anfangs-Bildschirm – während der Meldung "Press Start" – gebt Ihr diese Tastenkombination ein.

X Y Y X X Y Y

Nun müsst Ihr ein neues Spiel starten oder laden und könnt dann im Pause-Modus die folgenden Cheats aktivieren.

LEVEL VERLASSEN
L + R + ↓
UNSTERBLICHKEIT
L + R + →
SUPERKRÄFTE
L + R + ←

BATTLE ZONE: RISE OF THE BLACK DOGS

Cheats: Streng geheime Regierungsverschwörungen haben den kalten Krieg letztendlich in den Weltraum getragen. Die Amis, die Russen und die auf eigene Rechnung arbeitenden Black Dogs kämpfen um die mysteriösen Überreste einer vergessenen Alien-Technologie. Dummerweise gilt das alte Sprichwort "Der Feind meines Feindes ist mein Freund" hier nur begrenzt und so versucht jeder jeden auszutricksen. Wer mit seinen knappen Ressourcen nicht richtig haushält, hat das Rennen um die Vorherrschaft im All schon verloren. Haben Euch Eure Gegner einmal an die Wand gespielt, dann sind unsere Cheats im wahrsten Sinne des Wortes Eure letzte Zuflucht. Um die Mogelein zu aktivieren, haltet Ihr im Hauptmenü die **Z**-Taste gedrückt und gebt folgende Codes ein. Richtig eingehackte Cheats werden mit einem aufmunternden Soundeffekt bestätigt.

UNENDLICH MUNITION
L R L R
UNZERSTÖRBARKEIT
↑ → ↓ ←
UNBEGRENZTE SATELLITEN
B C← C↓ A
UNBEGRENZTE GEBÄUDE
A B A B
LEVEL-AUSWAHL
C↑ C→ C↓ C← Start

NCAA FOOTBALL 2001

Cheats: In Amerika erfreuen sich die Sport-Teams der Universitäten größter Beliebtheit. Hierzulande kaum vorstellbar, aber in den Staaten besuchen jedes Wochenende zehntausende von begeisterten Fans ihre Nachwuchs-Mannschaften. Und das zurecht, denn von den Kids wird Spitzensport auf höchstem Niveau geboten. Um Eurer Mannschaft den letzten Trainingsvorteil zu verschaffen, habe ich einige Cheats für den neuen Football-Kracher von Electronic Arts ausgegraben. Alle Passwörter werden im 'Secret Codes'-Bildschirm eingegeben.

ALLE STADIEN
OPENSESAME
LANGSAME SPIELER
CEMENTFEET
SCHNELLE SPIELER
SCRAMBLE
RECEIVER FANGEN JEDEN BALL
HANDSOFGLUE
VERTEIDIGER FANGEN JEDEN BALL
OSKIE
VOLLE 'RECRUITING'-PUNKTE
HEADCOACH
VOLLE ATTRIBUTS-PUNKTE
BALLER
ORKAN IM STADION
SAFETY
SPIELZÜGE DES COMPUTERS AUSSPIONIEREN
MINDREADER
BONUS-TEAM
BULLDOZER

Jubel, Trubel, Heiterkeit: Wer später bei den Profis spielen will, muss schon früh mit dem richtigen Training anfangen. Auch die passenden Jubel-Posen für die TV-Sender wollen erst einmal gelernt sein. Aber Vorsicht: Noch sind wir nicht in der NFL. Wer es mit dem Jubeln übertreibt, kassiert eine Starfe für Unsportlichkeit. Alle, die das Risiko trotzdem eingehen möchten, halten sofort nach dem Touchdown eine der folgenden Tasten gedrückt und genießen die Show des Spielers.

×, ■, ●, ▲ oder **R1**

Mag Force Racing

ALLE STRECKEN UND TRIPODS: Wer keine Lust hat, in den Kindergarten-Ligen herumzudümpeln, der schaltet mit dieser kleinen Mogelei die Strecken der Klassen 1 bis 4 frei. Zum Glück spendiert unser Cheat für die höheren Ligen auch gleich die passenden Tripods. Und damit nicht genug, auch das ultraschnelle 'Holodrom' steht Euch für ein paar Runden offen. Haltet im Hauptmenü **X + Y** gedrückt und betätigt die nun folgende Tastenkombination.

↑ ← ↓ → → ↑ ↓ →



Einschüchternd: Mit dieser gerfährlichen Drachen-Konstruktion versägt Ihr alle Eure Gegner.

FRONTSCHWEINE

Bonus-Team: Habt Ihr genug von konservativen Uniformen und Miltärdrillich? Dann spielt in Zukunft mit dem 'Team Lard'. Hier war scheinbar Rudolph Mooshammer Modeberater der Truppe. Diesen Sommer zieht man mit freundlichem Purpur ins Feld. Passend dazu die modische Kopfbedeckung: Karnevalshütchen, ganz in den Farben der Uniform. Aber Achtung, lasst Euch von dem bescheuerten Äußeren nicht täuschen. Unter den Papphütchen stecken echte, unerbittliche Frontschweine, die jedem Gegner zeigen, was eine Harke ist. Benennt Euer Team

MARDY PIGS

und schon startet Ihr das Spiel mit dem lächerlichsten Outfit seit der Fernsehserie "Captain Power".



Ja ist den heut' schon Fasching? Die Modetrends gehen dieses Jahr schweinische Wege...

TRACK & FIELD SUMMER GAMES

Veredelung: Seit etlichen Jahren begeistern Sportspiele à la "International Track & Field" den heimischen Fernseh-Sportler. Auch die neueste Umsetzung des Joypad-Killers für das N64 macht – vor allem mit Freunden – einen Heidenspaß. Bisher war es allerdings so, dass die Athleten zuerst zum Wettkampf antreten mussten, bevor ihre Leistung 'veredelt' wurde. Nicht so mit unseren Cheats für "Summer Games". Hier erscheinen die Spieler in einer vollständigen Edelmetall-Hülle in der Arena, ähnlich wie die Sportler aus den Anleitungs-Sequenzen vor einem Wettkampf. Wer braucht mit einem solchen Outfit noch eine Goldmedaille? Tritt man im Multiplayer-Modus gegeneinander an, so empfiehlt es sich, unterschiedliche Grundfarben zu wählen. Gebt folgende Codewörter als Spielernamen vor dem Wettkampf ein und achtet dabei auf Groß- und Kleinschreibung. Leider funktioniert dieser optische Leckerbissen nur im Trial-Modus.

GOLD
Helsinki
SILBER
Munich
BRONZE
Roma
GRÜN
Mexico
BLAU
L.A.
GELB
Montreal
ROT
Tokyo



Gold-Junge: Auch ohne Medaille kann dieser Athlet die Hoffnungen auf Edelmetall voll erfüllen.

Indy Racing 2000

GOLDENE ZEITEN: Was die Amerikaner an ihren Oval-Rennen finden, ist den meisten Rennsport-Fans hierzulande ein Rätsel. Zum Glück gibt es im offiziellen Spiel zur Indy Racing League – einer reinen Oval-Serie – auch etliche 'richtige' Rennpisten. Allerdings sind diese tief im 'Gold Cup'-Modus versteckt und warten darauf, von Euch freigeschaltet zu werden. Eine Angelegenheit von etlichen Tagen oder Wochen wird mit diesem Trick auf einige Sekunden reduziert: Nennt vor Beginn eines Rennens Euren Fahrer einfach **YOU DA MAN**. Schon fahrt Ihr echte Rennstrecken als Abwechslung zum grauen Speedway-Alltag.

GALLERIE-MODUS: Wenn Ihr Euch in einem 'Gold Cup'-Rennen **WOODY COOKIES** nennt, gelangt Ihr in einen Präsentations-Modus, in dem Ihr Euch alle herausgefahrenen Strecken und Autos ganz genau ansehen könnt. Mit folgenden Tasten bewegt Ihr Kamera, Sichtwinkel und Ähnliches:

TASTEN	EFFEKT
L, R	Objekte auswählen
A	Vorwärts bewegen
B	Rückwärts bewegen
C↑, C↓, C→, C←	Kamera schwenken
Z (halten)	Bewegungen schneller
←, →	Animations-Tempo≠
↑, ↓	Helligkeit ändern

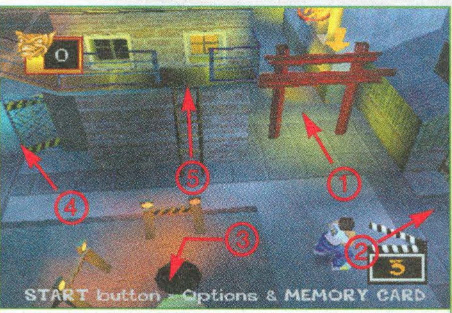
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Alle Level: Der ungekrönte König der lebenden 'Martial Arts'-Legenden ist in ein ganz schön kniffliges Videospiel gestolpert. Durch fünf Level mit jeweils drei einzelnen Spielstufen muss sich der kleine Mann aus Hongkong kämpfen. Spätestens ab dem dritten Level kommen auch hartgesottene Action-Profis ins Schwitzen. Alle, denen der Weg des Kriegers zu mühsam ist oder die einfach nur einen kurzen Blick in spätere Herausforderungen werfen wollen, können mit unserem Cheat sämtliche Level und Unterstufen freischalten. Gebt im Titelbild während der Meldung 'Start-Taste drücken' diesen Code ein – und schon stehen Euch Tür und Gullideckel offen.

L2 ■ ▲ ● ✖ R2 R2

Damit sind im Level-Auswahlbild folgende Spielstufen wählbar (siehe Bild):

LEVEL 1
Chinatown
LEVEL 2
Waterfront
LEVEL 3
Sewer
LEVEL 4
Factory
LEVEL 5
Roof Top



Wer die Wahl hat, hat die Qual: Fünf knifflige Level warten darauf, von bösen Jungs gesäubert zu werden

Dokumentation: Eigentlich wollten die Programmierer ganz eifrige Spieler mit einem tollen 'Behind the Scenes'-Video erfreuen, das als Belohnung für 20 gesammelte Drachen spendiert wird. Zum Glück gibt es auch einen einfacheren Weg, an dieses Juwel der Videospiel-Geschichte zu gelangen. Gebt im Titelbild diesen Code ein und betätigt anschließend **X**.

← → R 1 ● ■ ▲ ▲

Im dem nun folgenden 'Making-Of' erzählt der Action-Star von seinen Erlebnissen bei der Produktion des Spiels und erörtert die Unterschiede zum Spielfilm. Außerdem philosophiert er über gute Actionfilme und Computerspiele und gesteht, früher selbst jede Menge gezockt zu haben. Allerdings, so der Star, sei ihm jetzt die Steuerung zu kompliziert – Wer soll das den glauben? Zum Schluss wird er noch nach seinem Lieblings-Spielecharakter gefragt. Die Antwort ist überraschend...

NIGHTMARE CREATURES 2

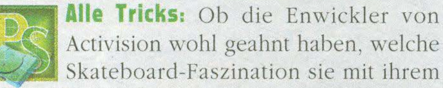
Unverwundbarkeit: Besonders fiese Gegner laden Spieler in der Regel dazu ein, unsere Cheats zu benutzen. Speziell dieser Adam Crowley und seine Schergen gehören zu den unangenehmsten Zeitgenossen, die mir in letzter Zeit untergekommen sind. Grund genug für mich, nach einer hilfreichen Mogelei zu suchen, die die Chancen etwas ausgleichen sollte. Der folgende Unverwundbarkeits-Code ist genau das Richtige. Eingeben könnt Ihr ihn im Pause-Modus des Spiels.

■ + ● + L1 + R2 + Select

Level-Auswahl: Wie bereits sein Vorgänger lebt "Nightmare Creatures 2" in erster Linie von der düsteren Atmosphäre und den interessanten Schauplätzen (London und Paris der 30er-Jahre). Deswegen wäre eine Besichtigungs-Tour durch alle Level eine feine Sache, am besten ohne vorher das ganze Spiel durchackern zu müssen. Kein Problem: Gebt diesen Cheat im Hauptbild ein und wählt die Spielstufe aus, in der Ihr beginnen möchtet.

■ + ● + L1 + R2 + Select

GRIND SESSION



Alle Tricks: Ob die Enwickler von Activision wohl geahnt haben, welche Skateboard-Faszination sie mit ihrem "Tony Hawk's Skateboarding" ausgelösen würden? Seit über einem Jahr werden wir mit Brettl-Spielen förmlich überschüttet. Auch im jüngsten Vertreter von Sony, "Grind Session", sind die Genre-üblichen, geheimen Tricks versteckt. Wer keine Lust hat, die Moves auf den verschiedenen Strecken zu suchen, kann sie mittels unseres Cheats auch freimogeln. Im Pause-Modus des Spiels müsst Ihr dazu folgende Tastenkombination eingeben.

↓ ↑ → ↓ ← ↑ →

Alle Level: Besoners gut geraten sind bei "Grind Session" die schönen Kurse. Wenn Ihr sie noch nicht alle freigespielt habt, könnt Ihr mit diesem Trick bereits einen Blick auf zukünftige Belohnungen werfen.

● ↑ ↓ ■ ▲

F355 CHALLENGE

Laguna-Seca: Neben "Road America" ist Laguna-Seca eine der berühmtesten Rennstrecken Amerikas. Sie ist seit Jahren Bestandteil der berühmten 'Champ-Car'-Rennserie und gilt als sehr anspruchsvoll. Um Euch selbst ein Bild vom Schwierigkeitsgrad dieser Piste zu machen, müsst Ihr einfach ein paar Runden gefahren sein. Gebt folgenden Code ein, nachdem Ihr im Opionen-Menü mit **X + Y** die Passwort-Eingabe aufrufen habt.

Stars&Stripes

Vorsciht: Bei allen Cheats in "F355 Challenge" müsst Ihr die Groß- und Kleinschreibung beachten und dürft keine Leerzeichen einfügen!

Atlanta: Auch diese Piste ist ziemlich bekannt, seit Tom Cruise seinen Kampfjet gegen ein Rennauto eingetauscht hat und mit seinem Film "Tage des Donners" den Oval-Kurs weltberühmt gemacht hat. Die meisten von Euch haben sicher schon das Passwort erraten, das im Cheat-Menü (unter Optionen **X + Y** drücken) eingehackt werden muss.

DaysofThunder

Sepang: Seit letzter Saison ist dieser malayische Retorten-Kurs fester Bestandteil des Formel-1-Zirkus. Aufgrund der Mischung aus schnellen Geraden und sehr langsamen Kurven ist Sepang recht schwer zu fahren. Als Rookie-Rennfahrer verpasst man ständig die Bremspunkte und landet sofort im Kies.

KualaLumpur

Fiorano: Ferraris hauseigene Teststrecke darf in diesem Spiel natürlich nicht fehlen. Wer auf Schumis Spuren wandeln und sein Auto in Fiorano abstimmen will, gibt im Cheat-Menü folgendes Passwort ein.

CinqueValvole

Nürburgring: Jede Woche pilgern Tausende von Rennsport-Fanatikern zum Nürburgring, um ihre Privat-Autos gegen die Leitplanke zu setzen. Besitzer eines Dreamcast plus "F355 Challenge" können auch einfacher und vor allem ungefährlicher auf dem Traditionskurs in der Eifel ihre Runden drehen.

LiebeFrauMilch

Tiger Woods PGA Tour 2000



MOGELN: Auf dem echten Golfplatz dürfte dieser Trick wohl kaum möglich sein, auch nicht für den Tiger. Wenn Ihr Euren Schlag daneben gehauen habt, könnt Ihr die Flugbahn des Balles korrigiern, während dieser noch in der Luft ist. Drückt dazu das Steuerkreuz mehrfach in die Richtung Grün oder Fairway. Mit dem gleichen Trick könnt Ihr Eurem Schlag ein paar zusätzliche Yards verpassen, indem Ihr während des Flugs flott auf die ↑-Taste hämmert.

SPOTT: Wer gedacht hat, Golf sei eine faire Sportart für Gentlemen, der hat sich gewaltig getäuscht. In Multiplayer-Spielen könnt Ihr Euren Gegner mit diversen fiesen Stichelein zur Weißglut bringen. Drückt

✖, ■, ● oder ▲

auf Eurem Contoller, während Euer Kontrahent versucht, sich auf seinen Schlag zu konzentrieren. Sofort gibt eine Stimme aus dem Hintergrund jede Menge markiger Sprüche zum Besten, die man eher im Baseball-Stadion erwarten würde.

GANZ GEMEINE SPIELER betätigen während der Spachausgabe die ↑- oder ↓-Taste, um die Stimme zusätzlich zu verzerren. Gutes Timing vorausgesetzt, haut Euer böser Gegner den nächsten Schlag genervt in einen Sandbunker oder Busch.

TENCHU 2 - DER WEG DES NINJA



Da sich für jeden "Tenchu 2"-Level die verschiedensten Lösungswege finden lassen, beschränken wir uns auf generelle Tipps, mit deren Hilfe Ihr die einzelnen Level möglichst schnell hinter Euch bringt. Ausladende Forschungsreisen hebt Ihr Euch am besten für später auf. Tatsumarus Missionen solltet Ihr nach dieser harten Prüfung problemlos hinter Euch bringen. *dm*

Rikimarus Weg

1. Der Trainingskurs

Übt Euch im Dorf in den zahlreichen Ninja-Manövern. Seid Ihr bereit für eine erste Herausforderung, geht Ihr zum Haus Eures Meisters oberhalb des Wäldchens. Dieser befördert Euch direkt in ein unterirdisches Gewölbe voller Ninja-Wächter. Beim Meucheln der nachlässigen Gegner achtet Ihr auf die Pfeil-Falle an der Holzrampe sowie am Aufgang nach dem langen, von Fackeln erhellten Gang. Habt Ihr alle Feinde in diesem Gebiet erledigt, begebt Ihr Euch zu eben genanntem Gang und schaut nach oben. Hangelt Euch mit dem Wurfhaken hinauf und springt von dort in das Wasserbecken. Schwimmt hindurch und haltet beim Auftauchen die R1-Taste gedrückt. So kommt Ihr leise an die Oberfläche und könnt den Ninja auf der kleinen Insel-Plattform überraschen.

2. Die Diebesbande

Da Ihr bei Tageslicht operiert, müsst Ihr besonders vorsichtig sein. Haltet Euch anfangs am Rand, da in der Mitte des Hauptweges ein harmloser Dorfbewohner steht und bei Eurem Anblick in lautes Geschrei ausbricht. Nach der Brücke haltet Ihr Euch nordwestlich und erklimmt die Stufen zum Quartier des Hauptmanns. Beim Kampf mit ihm seid Ihr aufgrund der Enge des Raumes stark eingeschränkt. Prügelt auf den Wicht ein und lasst ihn keinen Moment in Ruhe. Andernfalls schleudert er Granaten und Gaswolken, die Euch stark verletzen bzw. betäuben. Ein entschlossenes Vorgehen hilft Euch gegen den schwachbrüstigen Hänfling am effektivsten.



3. Verrat in der Festung Gohda

Nehmt die Treppe nach oben und brecht durch die Papierwand im ersten Stock. Nach den kleinen Kammern geht Ihr die große Treppe an der linken Seite des langen Ganges hoch. Im zweiten Stock sucht Ihr die Wände nach einem Seiteneingang ab und geht von dort weiter nach oben. Zwei kleinere Etagen später bekämpft Ihr den Onkel Eures Fürsten. Nach wenigen beherzten Schlägen tritt dieser die Flucht an.

4. Fürst Todas Feldlager

Ihr beginnt am südlichen Ende des Lagers und arbeitet Euch am Rand bis nach Norden vor. Achtet auf die Wächter auf den Aussichtstürmen und pirscht Euch bis zu den Gemächern von Fürst Toda. Vor dem Eingang stellt Euch einer der vier Fürsten des 'Brennenden Morgen' zum Duell. Ihr müsst den 'Roten Spatz' nicht sofort erledigen, es genügt, wenn Ihr seine Energie unter 100 senkt und ihn zur Flucht zwingt.

5. Berg der Dämonen

Überquert den Wasserlauf zu Eurer Linken und kraxelt dann bis ganz nach oben. Geht nicht über die Hängebrücke, sondern arbeitet Euch Richtung Norden vor. Nach einiger Zeit findet Ihr einen Banditen auf einer sehr hochgelegenen Aussichtsplattform. Von dort springt Ihr nach Westen auf die gegenüberliegenden Felsen. Haltet Euch nordöstlich und klettert zur Hütte der Gefangenen. Für den Kampf mit dem Bossgegner solltet Ihr als erstes das Häuschen verlassen und auf den darunter liegenden Platz ausweichen. Achtet auf die Rauchbomben und Granaten des Obermotzes.

6. Der geheime Hafen

Bewegt Euch langsam und vorsichtig durch die felsige Gegend Richtung Strand. Haltet Euch am Ufer und schleicht westwärts. Lauft nicht in die Minen, die Ihr als leichte Erhöhungen im Sand erkennt. Über den Landungssteg kommt Ihr an Bord des Piratenschiffs. Im Inneren müsst Ihr gegen einen chinesischen Kung-Fu-Experten antreten. Haltet Euch von den Wänden fern, da sonst die Kamera verrückt spielt. Lauft innerhalb des Raumes durch die Gegend, werft Shuriken und nutzt Chancen für eine Nahkampf-Kombo.

7. Der Tempel der Träume

Der schnellste Weg durch diesen Level führt durchs Wasser. Schwimmt Richtung Norden und geht bei den Tempelstufen an Land. Jetzt erledigt Ihr die frostige Eisprinzessin. Diese bewirft Euch mit mehreren Wurfsternen gleichzeitig, weshalb Ihr nicht zu weit weglaufen solltet. Deckt die Dame stattdessen mit flotten Schlagkombinationen ein.

8. Angriff auf das Ninja-Dorf

Das Ninja-Dorf kennt Ihr bereits von Euren Trainingsmissionen. Die Nyogetsu-Ninja treiben sich bereits überall in der Siedlung herum. Glücklicherweise sind die Dorfbewohner recht wehrhaft: Die grüngewandeten Krieger besiegen die Angreifer meistens im Kampf Mann gegen Mann, aber nur wenn sich beide nah gegenüberstehen. Trotzdem müsst Ihr Euch auf eigenen Assassinen-Fähigkeiten verlassen. Erledigt jeden einzelnen Feind und sucht auch im Bambuswäldchen nach Opfern. Um die Mission zu beenden, lauft Ihr zur Hütte Eures Meisters.

9. Auf Tatsumarus Spur

Im Bambuswald haltet Ihr Euch westlich und überquert das Flüßchen mit Hilfe der Felsen am linken Rand, wo zwei Wächter lauern. Von da geht's weiter nach Nordosten; nachdem Ihr eine Wache ausgeschaltet habt, steht Ihr vor dem Eingang zum Bossgegner. Zwei Ninjas bewachen diesen Weg, sie lassen sich jedoch mit etwas Geduld entfernen. Jetzt müsst Ihr gegen Byakku, einen der Fürsten des ‚Brennenden Morgens' antreten. Der kleine Wicht ist dank seiner geringen Lebensenergie leichte Beute für Euer Schwert. Verschwendet keine wichtigen Wurfgeschosse für ihn, aufgrund des kleinen Areals könnt Ihr sowieso kaum feuern.

10. Die Kansen-Kaverne

Lasst Euch ins Wasser hinab und haltet Euch dann ostwärts. Achtet auf die zahlreichen Ninjas und erklettert das Dach des vergitterten Verschlags. Werdet Ihr entdeckt, lauft Ihr zurück und stürzt Euch den Wasserfall hinab. Hier geht es zwar nicht weiter, Ihr findet jeoch ein paar zusätzliche Opfer und Gegenstände. Ist die Luft rein, macht Ihr Euch wieder auf den ursprünglichen Weg. Achtet darauf, getötete Ninjas zu plündern. In der hinteren Ecke der Dachplattform geht es weiter nach unten. Hütet Euch vor den Fallen im Durchgang und schleicht bis zum Ende des Levels.

11. Die Seeschlacht

Dies ist Euer letzter Einsatz, weswegen Ihr nicht mit Heiltränken und Granaten sparen solltet. Folgt den Booten bis Ihr an Deck des mächtigen Schlachtschiffs kommt. Auf dem Weg dorthin könnt Ihr zahlreiche Gegner von hinten aus dem Wasser heraus angreifen. Denkt daran, die R1-Taste während des Auftauchens gedrückt zu halten. Auf dem Schlachtschiff wartet der ‚Rote Spatz'. Bleibt in Bewegung, manövriert ihn aus und nehmt ihn durch eine Rolle vorwärts nebst Drehung wieder ins Visier. Die entstandene Distanz nutzt Ihr, um Granaten zu werfen. Seid Ihr schwer verletzt, zieht Ihr Euch auf erhöhtes Terrain zurück und schlürft einen Heiltrank. Mit etwas Glück folgt Euch der Gegner nicht und Ihr könnt ihn von oben mit Wurfsternen und Granaten bewerfen. Hebt Euch jedoch etwas für den Kampf mit Kagami auf. Glücklicherweise kämpft Ihr auf offenem Terrain. Der Blendstaub erweist sich hierbei als äußerst hilfreich.



Ninja-Tipps

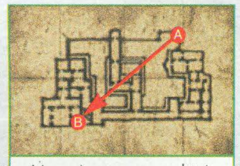
Seid vorsichtig: Werdet Ihr erwischt, wirkt sich das nicht nur negativ auf die Gesundheit, sondern auch auf Eure Punkte aus. Nur wer mehr als 500 Zähler sammelt, beendet den Level als Großmeister.
Seid gründlich: Erledigt so viele Wächter wie möglich. So bekommt Ihr nicht nur Punkte, sondern gewinnt neue Gegenstände beim Plündern der Leichen. Auch die einzelnen Areale solltet Ihr spätestens beim zweiten oder dritten Durchspielen gründlich untersuchen, um versteckte Bonusgegenstände zu finden.
Seid sparsam: Eure Ninjaausrüstung braucht Ihr meistens erst beim Endgegner. Spart Euch besonders die Granaten, Wurfsterne und Heiltränke für die Endkämpfe auf. Geht Euch die Ausrüstung aus, spielt Ihr einfach einen der leichteren Level nochmals durch – so bekommt Ihr neue Gegenstände je nach Eurer Bewertung.
Seid schnell: Beim blutigen Nahkampf solltet Ihr grundsätzlich versuchen, die Gegner zu umlaufen. So verwirrt Ihr den Feind und könnt Euch mit einer geschickten Rolle in optimale Schlagposition bringen. Danach weicht Ihr zurück und wiederholt das Ganze.
Seid unvorsichtig: Manchmal ist es sinnvoll, sich einem Gegner bewusst zu präsentieren. Dieser nimmt die Verfolgung auf und verlässt dadurch seinen Posten. Lockt ihn ein Stück weg und versteckt Euch. Nach kurzer Zeit wird der Wächter nachlässig und kehrt auf seine Position zurück. Auf dem Weg dorthin schnappt Ihr ihn.
Seid umsichtig: Ihr solltet immer, bevor Ihr Euch auf Euer Opfer stürzt, einen Fluchtweg im Hinterkopf haben. Oft drehen sich die Feinde im letzten Moment um und entdecken Euch. Dies könnt Ihr vermeiden, indem Ihr aus etwas größerer Entfernung zuschlagt. So genießt Ihr zwar keine spektakuläre Meuchel-Aktion, erledigt dafür aber den Gegner wesentlich flotter und risikoloser.

Ayames Weg

1. Der Trainingskurs
Ayame erlebt das gleiche Training wie Rikimaru.

2. Die Berg-Banditen
Ihr operiert im gleichen Dorf wie schon Rikimaru, nur dass das Ninja-Mädel im Schutze der Nacht unterwegs ist. Haltet Euch an den gleichen Weg, biegt aber nach der Brücke in Richtung Nordosten ab, wo sich Euch ein dickleibiger Räuberhauptmann stellt. Da Ihr viel Platz habt, könnt Ihr den Burschen geschickt ausmanövrieren und mit Shuriken bewerfen. In Bedrängnis geraten, zieht Ihr Euch über die Holztreppe nach oben zurück.

3. Lady Kei in Gefahr
Um die Prinzessin und ihre Mutter zu finden, müsst Ihr eine Treppe im westlichen Gebäudekomplex erklettern. Orientert Euch an unserer Karte. Achtet auf die verbliebenen Krieger Eures Fürsten, die genau wie die Gegner Euren sechsten Sinn alarmieren. Lasst Euch nicht verunsichern und konzentriert Euch auf das Ziel. Habt Ihr die Prinzessin gefunden, müsst Ihr Euch mit dem behäbigen Genbu messen. Dieser Krieger versucht Ayame mit seinen Keulen in die Ecke zu drängen. Lasst Euch nicht festnageln und umlauft den Fleischberg. Macht eine Rolle, um ihn wieder ins Visier zu nehmen und greift mit kurzen Schlagserien an.



Vom Ausgangspunkt A düst Ihr über die Dächer zu B, wo Ihr Euch durch eine Holzwand hackt.

4. Die Rettung der Prinzessin
Im Gegensatz zu ihrem Kollegen Rikimaru rollt die kleine Ayame das Heerlager von Norden her auf. Die gesuchte Prinzessin Kiku befindet sich in der südwestlichsten Hütte des Camps. Bei dieser Mission müsst Ihr extrem vorsichtig vorgehen, denn sobald Ihr entdeckt werdet, ist der Einsatz gescheitert. Haltet Euch die ganze Zeit am Westrand des Lagers, und Ihr müsst nur drei Feinde aus dem Weg räumen. Der erste Ninja patrouilliert vor der Hütte südwestlich Eures Ausgangspunktes. Der zweite wartet zwischen den Bäumen ein Stück weiter unten. Der letzte Gegner ist ein Wächter vor der Hütte der Prinzessin. Mit dem richtigen Timing könnt Ihr diesen jedoch auch umgehen.

5. Die Insel Kubon
Diese Mission ist schnell erledigt. Geht einfach nach Osten, nach Süden und dann nach Westen. Irgendwann kommt Ihr in der jeweiligen Richtung nicht weiter und merkt dadurch, wann Ihr abbiegen müsst. Die Wächter sind zwar zahlreich, lassen sich aufgrund des günstigen Geländes aber leicht beseitigen. Bleibt allerdings dem Wasser – wenn möglich – fern, da Ihr beim Eintauchen nur unnötig Lärm erzeugt. Nur zur Flucht vor den Wachen ist ein Abstecher ins Meer zu empfehlen. Im südlichen Teil der Insel findet Ihr das Boot mit den Gefangenen.

6. Die Inselfestung
Lauft die Rampe auf der rechten Seite hoch. Über die Holzbrücke nach dem Durchgang solltet Ihr springen, da diese sonst verräterisch knarrt. Jetzt macht Ihr Euch nach Norden auf, wo Ihr die dicht bebaute Felswand entweder per Wurfhaken über die Gebäude erklettert, oder den Weg an der Ostseite nach oben geht. Danach lasst Ihr Euch nach unten fallen und schleicht am Ostrand bis zu dem bewachten Tor. Dahinter erwartet Euch der Kopf der Piratenbande. Mit Ayames langen Schlagkombinationen besiegt Ihr diesen Gegner ohne Schwierigkeiten.

7. Das Quarantäne-Dorf
Der schnellste Weg durch diesen Level führt schnurstracks nach Südosten. Orientiert Euch am Wasserbecken und danach am Bambuszaun. Diesen lauft Ihr entlang bis zu den großen Steinstufen. So warten nur drei feindliche Ninja zwischen Euch und dem Endgegner. Wer lieber zuvor noch etwas meuchelt, sollte auf die Dorfbewohner achten. Obwohl Ihr ihnen zu Hilfe eilt, werden sie bei Eurem Anblick schreien. Beim Endkampf müsst Ihr diesmal gegen drei Krieger auf einmal antreten. Diese bleiben meist dicht zusammen, weswegen Eure Angriffe mit Glück mehr als einen Feind treffen. Haltet Abstand und stürzt Euch dann mitten unter die Drei. Nach der Schlagserie zieht Ihr Euch zurück und wiederholt das Ganze.

8. Der Kirschbaumhügel
In diesem relativ simplen Level müsst Ihr Euch in großem Bogen bis zu besagtem Kirschbaum durchschlagen. Das Blasrohr leistet Euch hier ebenso wie der vergiftete Reis gute Dienste. Achtet in dem verwinkelten Terrain immer auf Eure Umgebung. Hier kann es Euch leicht passieren, dass Ihr einen Gegner angreift und dabei von einem weiteren, etwas abseits stehenden Charakter entdeckt werdet. Achtet besonders auf den Wachhund in der Mitte des Levels. Dessen Heulen alarmiert die gesamte Ninja-Truppe. Schaltet den Köter mit einem gezielten Shuriken aus. Bei den Wasserläufen müsst Ihr ebenfalls vorsichtig sein. Vermeidet ein lautes Platschen, indem Ihr entweder über den Fluss springt oder langsam hindurchwatet.

9. Auf Tatsumarus Spur
Folgt der gleichen Route wie Rikimaru. Am Ende erwartet Euch jedoch nicht Byakku, sondern dessen Schoßtier – ein weißer Tiger. Dieses Biest lässt sich nur schwer besiegen. Ihr müsst ständig in Bewegung bleiben und das Tier von der Seite angreifen. Nach der Schlagserie sucht Ihr das Weite, da der Tiger sonst kontert. Benutzt keine Spezialschläge, sonst werdet Ihr in der nachfolgenden Pause leichte Beute für die Raubkatze. Hat Euch der Tiger einmal erwischt, gibt es fast kein Entkommen.


Vorsicht: Auch im Bambuswald könnt Ihr die ein oder andere Tretmine finden. Nach der lauten Explosion stürzen sich die Wachen im Dutzend auf Euch.

10. Die Kansen-Kaverne
Folgt dem gleichen Weg wie Rikimaru.

11. Der Feuerdämon
Ihr beginnt im Inneren des Schiffs und klettert über eine Treppe weiter nach unten. Dort erledigt Ihr zwischen den Holzbalken zwei Wachen, bevor Ihr weiter nach unten springt. Nach der nächsten Rampe führt in der Wand rechts von Euch ein Weg nach oben. Von da an geht Ihr die Treppenstufen hinauf, bis Ihr nicht mehr höher kommt. Jetzt haltet Ihr Euch geradeaus und biegt in dem Lagerraum mit den vielen Kisten nach links ab. Springt auf die Balustrade, lauft um sie herum und Ihr kommt zu einer weiteren Treppe, die von dem dicken Genbu bewacht wird. Verfolgt die übliche Taktik und nutzt die Stützbalken als Deckung. So habt Ihr Zeit, Euch zu heilen oder Shuriken zu werfen. Spart Euch aber noch etwas Granaten und Heiltränke für den letzten Gegner des Spiels auf. Nachdem Genbu besiegt ist, stellt Ihr Euch Tatsumaru. Dessen Karate-Kombos sind zerstörerisch, bleibt deshalb ruhig etwas länger in Verteidigungsposition.

TUROK 3

WAFFENTIPPS UND ENDGEGNERSTRATEGIEN



Im Kampf gegen Superschurke Oblivion und seine intergalaktische Gefolgschaft seid Ihr rein zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen, dank schwerem Geschütz aber alles andere als wehrlos. MAN!AC bietet Euch einen Überblick der Basiswaffen und Upgrades, hilft Euch im Duell gegen die Zwischengegner und beschreibt, wo Ihr die fünf Einzelteile für die geheime 'PSG'-Alienwumme findet. *cg*

Messer bzw. Tomahawk

Ausschließlich im Nahkampf einsetzbar – schaut Euch lieber schnell nach einem wirkungsvolleren Todbringer um.

Upgrade: Klingenwind (Danielle, Joseph)

Wie einen Bumerang schleudert Ihr den messerscharfen Klingenwind durch die Reihen der Gegner und befreit sie mit chirurgischer Präzision von überflüssigen Körperteilen.

Bogen

Sämtliche verschossenen Pfeile lassen sich wieder aufsammeln (auch die, die getroffen haben).

Danielles Upgrade: Tek-Bogen

Mächtiger Bogen, der neben Explosivpfeilen auch über eine Zoom-Funktion verfügt.

Josephs Upgrade: Sturm-Bogen

Schnellfeuerbogen mit Zoom-Funktion, dank Armbrustmechanik auf große Distanz einsetzbar.

Pistole

Einfache Einzelschuss-Pistole.

Danielles Upgrade: Mag 60

Halbautomatische Waffe, die pro Salve drei Kugeln in rascher Folge abfeuert.

Josephs Upgrade: Schalldämpfer-Pistole

Leise Handfeuerwaffe, die dank Laserpointer auch über eine Zoom-Funktion verfügt.

Sturmgewehr

Halbautomatischer Armeestutzen, gegenüber der Mag 60 mit größerer Durchschlagskraft.

Danielles Upgrade: Firestorm-Cannon

Vollautomatisches Maschinengewehr mit verheerender Feuerkraft aber hohem Munitionsverbrauch.

Josephs Upgrade: Sniper-Rifle

Professionelles Scharfschützengewehr – dank Vielfachzoom die nützlichste Waffe im Spiel.

Schrotgewehr

Die doppelläufige Flinte spuckt pro Schuss gleich zwei Ladungen Schrot aus – im Nahkampf mit fataler Wirkung.

Danielles Upgrade: Feuerschwarm

Verschießt auf einmal mehrere Explosivpatronen, die beim Aufprall detonieren.

Josephs Upgrade: Shredder

Die Geschosse des Schredders prallen von den Wänden solange ab, bis sie auf feindliches Fleisch treffen. Vor allem in engen Gängen sinnvoll einsetzbar, allerdings kostet jede Anwendung gleich fünf Kugeln.

Boss-Taktiken

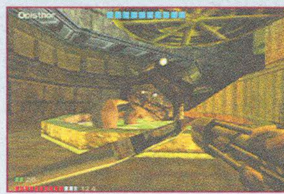
Oblivions Gunship: Wählt die Schrotflinte und zielt – während Ihr Euch im Kreis um das Monster bewegt und dessen Laserangriff ausweicht – auf die Scheinwerfer-Augen. Der Schwungattacke aus dem Hintergrund entkommt Ihr elegant via Sidesteps. Ein paar gut gezielte Treffer und schon schickt Ihr den ersten Obermotz zur Hölle.



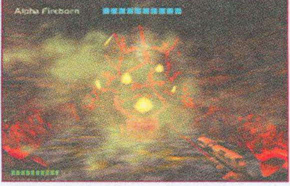
Der Xiphias: Auch hier empfiehlt sich der Einsatz des Schrotgewehrs. Umkreist den Oktopus auf den Stegen und konzentriert Euer Feuer auf das fette Auge. Habt Ihr seine Energieleiste bis auf zwei Einheiten reduziert, klettert Ihr über die Leiter auf den Steg direkt über dem Bassin. Legt den Schalter um, und das fallende Mini-U-Boot gibt Xiphias den Rest.



Opisthor: Beharkt den ekligen Riesenkrebs per Granatwerfer aus sicherer Entfernung. Ist seine Energieleiste bei Null, legt Ihr rasch den Schalter an der Wand um und das Becken wird verschlossen. Nachdem Ihr diese Prozedur bei allen Tanks wiederholt habt, öffnet sich der Turm in der Mitte des Raumes. Dort macht Ihr Opisthor endgültig den Garaus.



Alpha Fireborn: Schießt zu Beginn direkt auf den Lavabehälter an der Decke. Die Feuergeburt sitzt nun buchstäblich auf dem Trockenen. Doch es bleibt wenig Zeit: Ignoriert die anstürmenden Feuerechsen und beharkt den Boss mit schweren Waffen. Seid Ihr nicht flink genug, füllt sich der Raum wieder mit Lava, und der Kampf beginnt von vorn.



Granatwerfer

Der Granatwerfer stößt die explosiven Geschosse in einer physikalisch-korrekten Flugkurve aus.

Danielles Upgrade: Raketenwerfer

Bei Aufprall Mord: Der Raketen– ist im Gegensatz zum Granatwerfer auch für große Distanzen bestens geeignet.

Josephs Upgrade: Napalmkanone

Feuert Napalmminen ab, die sich bei Berührung an Feinde oder Wände heften und erst auf Knopfdruck zerbersten.

Cerebral Bore

Importfans seit Teil 2 bekannt, gräbt sich der zielsuchende Gehirnbohrer in den Schädel des Opfers, um Sekunden später zu explodieren. Nur bei Feinden mit einem gewissen Maß an Intelligenz einsetzbar, auf tumbe Raptoren schlägt die Waffe beispielsweise nicht an. Auch im Kampf gegen die Zwischengegner sind alle drei Cerebral-Versionen nutzlos.

Danielles Upgrade: Cerebral Burst

Den Augenblick der Schädelsprengung bestimmt Ihr per Knopfdruck höchstpersönlich.

Josephs Upgrade: Cerebral Possessor

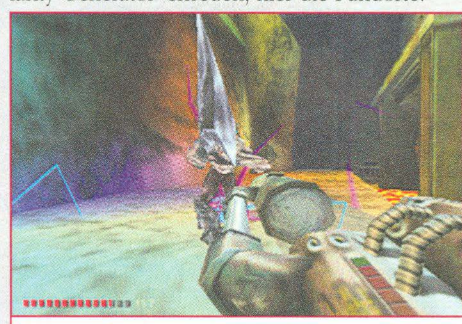
Kurz vor der Detonation habt Ihr einige Sekunden die Kontrolle über Euren Gegner und könnt somit gezielt umherstehende Monsterkollegen mit in den Tod reißen.

Vampire Gun

Mysteriöse Nahkampfwaffe mit diabolischem Eigenleben. Die Vampire Gun zapft einzelne Gegner an und saugt ihnen solange das Blut aus, bis die leblose Hülle zu Boden fällt. Die gestohlene Lebensenergie wird Euch gutgeschrieben, eine Aufrüstmöglichkeit besteht aber nicht.

PSG

Die mächtigste Vernichtungswaffe von „Turok 3" ist konsequenterweise auch am besten versteckt. Nur wer in jeder Welt das verborgene Einzelteil entdeckt, darf sich am 'Personal Singularity Generator' erfreuen, hier die Fundorte:



Die PSG erzeugt eine Art schwarzes Loch, das alle Lebewesen – Euch inklusive – gnadenlos in eine unbekannte Dimension zieht. Also: Abstand halten!

Die zerstörte Stadt

Nach dem Sturz in die muffige Kanalisation lokalisiert Ihr das erste Teil der Kanone auf einem der Seitenstege im Eingangsbereich.

Die Militärbasis

Im Schachtboden von Raketensilo Drei lagert PSG-Teil Nummer 2.

Der intergalaktische Schrottplatz

Nachdem Ihr die Überflutung ausgelöst habt, erreicht Ihr schwimmend eine zuvor unpassierbare Höhle im Laborbereich.

Lost Land

Auf der Spitze der gigantischen Pyramide stoßt Ihr auf Teil 4 der Megawumme.

Oblivions Hauptquartier

Steigt während der Seilbahnfahrt bei der vorletzten Möglichkeit aus und kämpft Euch zu Raffinerie 1. In einer Ecke wartet das letzte Teil.

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei tollen Prämien für deine Konsole!



PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN



BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL



1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** - ein ganzer Zehner weniger!

ABO-HOTLINE 089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:

PALM-PAD für Playstation. Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.

SCART-Kabel für Dreamcast Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.

Memory Card für Nintendo 64 Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

ABO 10/00

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE — 2. UNTERSCHRIFT KENNTNIS NAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

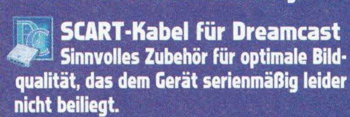
GEGEN RECHNUNG — BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

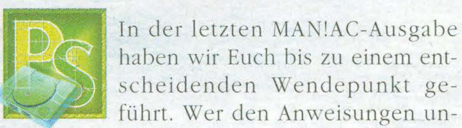
BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT



PARASITE EVE 2
PLAYER'S GUIDE, TEIL 2



In der letzten MAN!AC-Ausgabe haben wir Euch bis zu einem entscheidenden Wendepunkt geführt. Wer den Anweisungen unserer Lösung gefolgt ist, hat nun die Wahl zwischen dem guten und dem schlechten Abspann. Der Weg zum Happy End ist länger und schwieriger, denn nur beim schlechten Schluss gibt's zum Ausgleich die Magnum. Weise Spieler behalten ihren Speicherstand aus der Abfall-Kontrolle und spielen das Horror-Abenteuer zweimal durch. *dm*

Des Rätsels Lösung

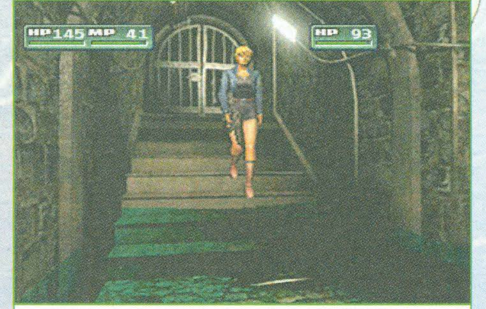
1. Der Entdecker der Neo-Mitochondrien-Symptome heißt Kiyome Nagajima.
2. Die übergeordnete Organisation des M.I.F.T. ist das FBI.
3. Die Opernsängerin, die für den Zwischenfall in Manhattan verantwortlich ist, heißt Melissa Pierce.
4. Der Name des ersten menschlichen Wesens in Afrika lautet Mitochondria Eve.
5. Die Mitochondrien erzeugen die Substanz ATP.
6. Mitochondrien gibt es nicht in Bakterien und Plankton, dafür in Käfern.
7. Der unterirdische Bunker steht in der Mojave-Wüste.
8. Über dem Bunker steht die Stadt Dryfield.
9. Die Mitochondrien-Infektion wird durch Vektorviren übertragen.

Der Weg zum schlechten Ende

Fahrt mit dem Aufzug nach oben und Ihr bekommt eine ID-Karte von Kyle. Ihr landet in der Aufzugshalle des zweiten Untergeschosses.

Der Weg zum guten Ende

Steigt nicht in den Aufzug, sondern geht zurück bis zu dem ehemals verschlossenen Tor im Abwassertunnel. Von hier kommt Ihr zurück nach Dryfield. Dort verabschiedet Ihr Euch von Kyle und folgt Garys Hund Flint zum Wasserturm, wo Ihr Euren Kollegen Pierce vor ein paar NMCs rettet. Zum Dank überlässt er Euch seinen Wagenschlüssel. Lauft zu Ayas Auto und Ihr findet daneben Pierces Geländefahrzeug. Holt Euch die darin gelagerte Ausrüstung und lauft zur Eismaschine. Dort schnappt Ihr Euch etwas Eis, mit dem Ihr Pierce aufweckt. Wiederholt diesen Prozess dreimal und er schenkt Euch einen Talisman. Jetzt geht Ihr durch den Brunnen zum Bunker und fahrt mit dem Aufzug nach oben in das zweite Untergeschoss.



Diese Gittertür führt Euch durch den alten Brunnenschacht wieder zurück nach Dryfield. Dort begrüßt Euch bereits Garys Hund Flint.

Cloud und Aeris

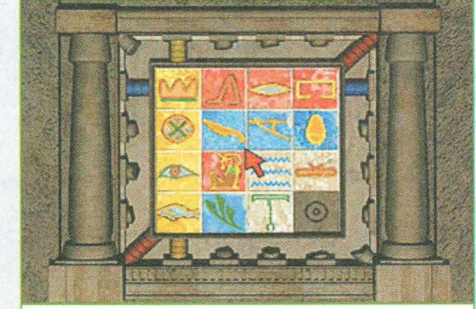
Nun geht Ihr den ganzen Weg bis in die Schlafquartiere im ersten Untergeschoss zurück. In dem Gang hinter dem Schlafraum erledigt Ihr einen fiesen Mutanten und erobert eine ID-Karte. Mit dieser kehrt Ihr zur Aufzugshalle im zweiten Untergeschoss zurück und betretet die Operationszentrale. Die Tür auf der anderen Seite des Raumes bringt Euch ins Labor, wo Ihr eine Kiste und ein Telefon findet. Der Laptop auf dem Tisch ist vom 'Cloud'-Virus befallen. Um den Code zu knacken, schaut Ihr Euch die Tafel an der Wand an. Die Septemberausgabe des 'Aeris'-Heftes liegt auf einem Bett in den Schlafräumen. Holt Euch das Heft und kehrt zum Labor zurück. In dem Magazin findet Ihr eine Anleitung zum Knacken des Codes, wer sich damit nicht aufhalten will, gibt einfach **A3EILM2S2Y** ein. Um jedoch den vollen Zugang zum Inhalt des Computers zu erhalten, müsst Ihr erst drei zufällig gestellte Fragen beantworten. Einige der passenden Erwiderungen haben wir im oben stehenden Kasten zusammengetragen.

Euer weiterer Weg führt Euch zurück ins erste Untergeschoss. Die gigantische Tür neben dem Aufzug lässt sich jetzt öffnen. Dahinter findet Ihr je nach gewählter Route entweder Kyle (schlechtes Ende) oder Pierce (gutes Ende). Nach dem Gespräch betretet Ihr den angrenzenden Kontrollraum. Dort schaut Ihr Euch sämtliche Monitore an, aktiviert den Lift nach unten, schaltet die Sicherheits-Laser aus und öffnet die Tür zum Parkplatz. Jetzt geht Ihr einen Stock tiefer und betretet den frisch aktivierten Lift.

Im Garten

Auf dem breiten Promenadengang entscheidet Ihr Euch zunächst für die Treppe neben dem Eingang. Von dort führt Euch der Weg bis zu einem verwinkelten Schrein. In diesem findet Ihr ein seltsames **Schiebepuzzle.** Am anderen Ende des Gebäudes entdeckt Ihr eine verschlossene Tür, gegenüber eine Steintafel, die das Puzzle erklärt. Merkt Euch die Reihenfolge der Symbole von links nach rechts. Am Schiebepuzzle ordnet Ihr die Symbole entsprechend der roten, gelben und blauen Schläuche. Aktiviert wird das Ganze, sobald der Punkt in der rechten Ecke frei ist. Die blauen Teile öffnen den Sarg gegenüber, Gelb schließt Euch mit ein paar Käfern ein und Rot öffnet die Tür. Dahinter wartet ein überaus dickes Monster. Glücklicherweise bewegt sich dieser Gegner nicht. Zerstört einfach in Ruhe mit der Pistole die Sicherheitslaser und das Kontrollpult hinter dem Monster. Nach dem Sieg geht Ihr wieder zurück zu der Promenade und lauft die andere Treppe hinunter. Hinter der Schleuse lauft Ihr durch das linke Tor auf den Waldweg bis zu einer Pyramide. Auf dem Platz vor den Treppen seht Ihr Euch die Steinfigur an und dreht das Rad viermal. Die Punkte und Linien auf dieser Tafel entsprechen den Zahlen auf dem Ziffernblatt einer Uhr. Mit dieser Erkenntnis im Hinterkopf verlasst Ihr das Gebiet und geht von dem Tor zum Waldweg weiter bis zu einem Tunnel unter Wasser. Sobald Ihr den dahinterliegenden Pavillon von Monstern befreit habt, werft Ihr einen Blick auf eine weitere Steintafel. Diesmal verwirren Euch Farben mit dazugehörigen Punkten und Strichen. Diese wandelt Ihr anhand des Schlüssels auf der vorigen Tafel in Zahlen um. So ordnet Ihr jeder Farbe eine Zahl zu. Vollends verwirrt kehrt Ihr zur Pyramide zurück und klettert die Stufen hinauf. Hier findet Ihr vier verschiedenfarbige Bodenplatten, über die Ihr unterschiedlich oft laufen müsst. Dank Eurer brillanten Kombinationsgabe und den Hilfen auf den zwei Steintafeln steigt Ihr **viermal auf die blaue Platte, zweimal auf die weiße, dreimal auf die rote und fünfmal auf die gelbe** Fliese.

An der Statue erscheint ein Schalter, den Ihr sofort umlegt. Jetzt lauft Ihr wieder zum Pavillon. Da die Brücke per Schalter verlegt wurde, kommt Ihr problemlos auf eine kleine Insel. Die Luke im Boden bringt Euch zu einem unterirdischen Becken. Hier müsst Ihr zunächst ein paar kleine Wassermonster erlegen, bevor sich Euch der extragroße **Wassermolch** entgegenstellt.



Ordnet die Spielsteine entsprechend der auf der zweiten Tafel angegebenen Reihenfolge und lasst den Punkt in der Ecke frei – schon öffnet sich die Tür.

Der rechte Weg

Ab in die Kneipe: Nachdem Ihr in Dryfield den Benzinkanister gefunden und an Gary übergeben habt, schickt dieser Euch schlafen. Geht vorher unbedingt in der Bar vorbei und unterhaltet Euch mit Kyle.
Rettet den Hund: Den Kampf mit dem Burner müsst Ihr in weniger als drei Minuten gewinnen. Seid Ihr zu langsam oder wendet er sich zur Flucht, muss der Hund von Gary sterben.
Rettet Pierce: Nachdem Ihr das Müllmonster getötet und die Runde durch die Abwasserkanäle hinter Euch habt, geht Ihr durch das Gittertor zurück nach Dryfield. Fahrt nicht mit Kyle den Aufzug hinauf.
Ruft doch mal an: Auf der Suche nach Eve müsst Ihr Euch durch die Golem-Heerscharen schießen und nochmals zu dem Kontrollraum bei der bizarren Kreatur im ersten Untergeschoss gehen. Dort findet Ihr eine Nachricht von Pierce und ruft daraufhin in der Zentrale an.
Rettet Pierce nochmal: Wieder im Bunker lauft Ihr zur Golem-Kammer und rettet Pierce ein zweites Mal aus den Fängen der finsteren Gesellen.

Der Indianertanz

Jetzt kehrt Ihr zur Pyramide zurück, legt nochmals den Hebel um und geht dann über die verschobene Brücke in den Garten. Auch hier verwirrt Euch eine Tafel mit bizarren Farb- und Linien-Kombinationen. Wieder müsst Ihr zur Pyramide zurück und lauft die Bodenplatten folgendermaßen ab: **Rot, Gelb, Blau, Weiß, Blau, Weiß, Rot, Gelb, Weiß, Blau, Gelb, Rot.** Damit öffnet Ihr die Tür zu dem Kraftwerk im Garten. Dort findet Ihr hinter der Treppe eine Schachtel Hydra-Munition zwischen den Generatoren. Im zweiten Stock müsst Ihr nochmals ein stationäres NMC-Tier erledigen. Wie bei seinem Vorgänger schaltet Ihr zuerst Sicherheitseinrichtungen und Kontrollpult aus, bevor Ihr den Mutant ins Jenseits schickt.

Auf der Jagd nach Eve

Verlasst jetzt diesen Komplex und kehrt zum zweiten Untergeschoss zurück. Der Nachbaraufzug bringt Euch zu einem Raum voller Lautsprecher. Zerstört diese, da sie Euch sonst die Magiepunkte entziehen. Fahrt weiter nach unten und erledigt Lautsprecher und Kreatur.

Der Wassermolch

Empfohlene Waffen: M4A1, PA3 mit Firefly-Munition
Empfohlener Zauber: Pyrokinesis
Dieser schlüpfrige Kerl beschießt Euch mit bläulichen Energiestrahlen. Lauft einfach immer um das Wasserbecken herum und erwidert das Feuer, sobald der Molch aufhört zu spucken. Der Pyrokinesis-Zauber erweist sich gegen das Wassermonster als besonders effektiv, die M4A1 dient als sinnvolle Alternative. Nach dem Sieg fischt Ihr einen kleinen Totenschädel aus dem Becken.

Bevor Ihr dem kleinen Mädchen in den nächsten Raum folgt, prüft Ihr Eure Ausrüstung, denn hinter der Tür wartet **das lange Elend**.

Im Kinderzimmer

Jetzt folgt Ihr dem Mädchen in ein kleines Zimmer. Kyle schließt sich Euch an und gemeinsam vernehmt Ihr das Kind. Steckt den Mini-Disc-Player aus dem Schrank sowie die Ringer-Lösung am Infusionsständer ein und sprecht nochmal mit Kyle. Plötzlich stürmen die Golem-Truppen das Zimmer und Ihr müsst durch das Fenster fliehen. Holt Euch das Protein aus dem Schrank und werft einen Blick auf die Container an der rechten Seite des Raumes. Sprecht jetzt mit Eve und geht langsam zum Aufzug. Achtet darauf, dass sie Euch folgt und fahrt nach oben. Wenn Eves Lebenspunkte aufgrund des giftigen Gases auf Null sinken, habt Ihr verloren.

Die Geisel

Verfolgt das Mädel bis zum Tunnel. Nach der Zwischensequenz wimmelt die Gegend von Golem-Soldaten. Hilfreiche Taktiken gegen diese Krieger findet Ihr im Kasten auf der nächsten Seite. Säubert den gesamten unteren Bereich und fahrt dann nach oben. Ihr solltet Euch den Golems grundsätzlich stellen, wo immer Ihr sie findet. In den oberen Stockwerken müsst Ihr Euch auf jeden Fall den Weg zum Waffenterminal freikämpfen und dort Eure Ausrüstung aufstocken. Investiert in M4A1-Munition und ladet den Hammer nach. Ansonsten solltet Ihr Euer Geld sparen. Kauft keine Granaten oder Pistolenmunition und gebt keinesfalls Geld für eine Rüstung aus. Bis zum Endkampf stellt sich Euch ab hier kein mächtiger Feind mehr entgegen und später braucht Ihr noch mindestens 12000 BP, um die Taktische Rüstung zu kaufen. Begebt Euch jetzt nochmal zu dem Raum neben dem Aufzug im ersten Untergeschoss. Geht über den Lift im hinteren Teil des Bunkers, wo Ihr auch von der Abfall-Kontrolle nach oben gefahren seid. Der Lift beim Hintereingang des Kontrollraums bringt Euch nach oben und führt Euch von hinten über die Schlafräume zum Ziel. Dort schaltet Ihr erneut die Sicherheitseinrichtungen aus. Auf dem Weg zum guten Ende findet sich hier eine Nachricht von Pierce. Benutzt danach das Telefon. Habt Ihr genug Golems erlegt, fahrt Ihr mit dem Aufzug nach unten und geht zum Parkplatz. Gleich neben den Toren findet Ihr einen Autoschlüssel. Drückt die roten und gelben Knöpfe, um einen Jeep nach oben zu holen. Mit Eurer ID-Karte öffnet Ihr die Tore und fahrt mit dem Geländewagen nach draußen. Geht weiter durch die Schleusen bis zu einem Raum mit dem Motorrad des Ober-Golems. Dort sammelt Ihr Eves Teddybär ein. Bei der nächsten Luftschleuse erledigt Ihr noch zwei Golems und verlasst schließlich den Bunker.



Angriffe wie diesen Energiestrahl könnt Ihr problemlos mit einer Granate stoppen, andernfalls müsst Ihr ausweichen.

Das lange Elend

Empfohlene Waffen: Granatpistole, M4A1
Empfohlener Zauber: Antibody
Zerschießt zuerst die Lautsprecher an der Seite des Raumes, bevor Ihr Euren Antibody-Zauber sprecht. Am einfachsten erledigt Ihr diesen Gegner mit Granaten. Ihr braucht jedoch einen stattlichen Munitionsvorrat, denn dieses Monster hält nicht nur extrem viel aus, sondern wird auch ab und an von dem kleinen Mädel geheilt. 60 bis 70 Schuss solltet Ihr schon einstecken haben. Dafür könnt Ihr dank der enormen Zerstörungskraft der Granatpistole sämtliche Zaubersprüche Eures Gegners bereits im Ansatz vereiteln. Geht Euch die Munition aus, greift Ihr zum Sturmgewehr. Jetzt müsst Ihr seinen Zauberattacken ausweichen, was bei den meisten Angriffen auch problemlos gelingt. Nur wenn das Monster besonders lange Energie sammelt wird die Lage kritisch. Lauft jetzt einfach in den Gegner hinein und lasst Euch zu Boden schleudern. Der nachfolgende, flächendeckende Vernichtungsspruch erwischt Euch so nicht, da Ihr gerade auf der Nase liegt.

An der frischen Luft

Im Armee-Camp frischt Ihr Eure Ausrüstung auf und speichert. Je nach Lösungsweg wartet entweder Rupert (mit der Magnum) oder Jodie (mit massig Munition für M4A1 und Granatpistole) auf Euch. Plündert die Munitionskisten und kauft beim Versorgungsoffizier für 12000 BP die taktische Rüstung. Gebt Garys Hund den Teddybär und er begleitet Euch. Frisch betretet Ihr ein letztes Mal den Bunker. Wollt Ihr das gute Ende genießen, so müsst Ihr zunächst zur Golem-Kammer gehen und dort Eurem Kollegen Pierce das Leben retten. Im Durchgang der Desinfektionskammer liegt ein verletzter Soldat. Habt Ihr Flint dabei, so wartet der Hund bei dem Verwundeten. Als Belohnung könnt Ihr jetzt beim Versorgungsoffizier ein paar zusätzliche Waffen einkaufen. Nun speichert Ihr im Desinfektionsraum und prüft Eure Ausrüstung, denn es geht zum Endkampf. Zu diesem Zeitpunkt solltet Ihr bereits den 'Lifedrain'-Zauber besitzen. Falls Euch dafür die Erfahrungspunkte fehlen, habt Ihr noch Gelegenheit, in den unteren Stockwerken auf Golem-Jagd zu gehen. Dazu ignoriert Ihr das Tor neben dem Aufzug und fahrt einfach so hinab. Ein Tipp: Die vier rätselhaften Kleinodien (Talisman, Kristallschädel usw.) steigern bei der Benutzung das Level eines Zauberspruchs. Alternativ könnt Ihr sie auch in Eure Tasche stecken, denn so erhöhen sie Schlagkraft und Schadenstoleranz.

Das Finale

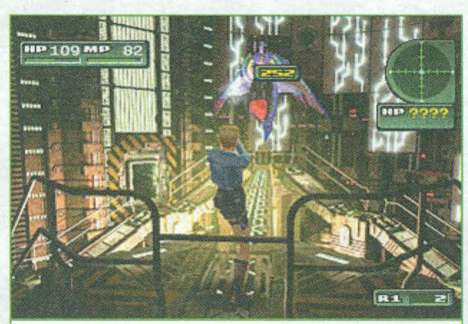
Hinter dem großen Tor beim Aufzug wartet Nummer 9 mit Eve und Kyle. Nach dem langen Gespräch und der Zwischensequenz stolpert die verletzte Aya aus der Tür. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und ein letzter, mutiger Tarngolem stellt sich Euch in den Weg. Mit M4A1 und Hammer erledigt Ihr den aufmüpfigen Kerl jedoch schnell. Jetzt steckt Ihr Granatpistole und M4A1 in die Jackentasche, daneben packt Ihr Munition und MP-Wasser. Folgt Ihr dem schlechten Lösungsweg, so verfeuert Ihr im nächsten Gefecht bedenkenlos Eure Granaten. Wer das gute Ende erreichen will, greift lieber zu M4A1. So dauert der Kampf zwar länger, dank MP-Wasser kommt Ihr aber trotzdem durch.



Wer alle Einzelteile des Riesenmonsters zerstört, wird mit 5000 Erfahrungspunkten und 20000 Bounty Points belohnt.

Die Mutter aller NMCs

Hinter dem lädierten Tor wartet eine extrem große Mutanten-Kreatur auf Euch. Dieses Wesen besteht aus so vielen Teilen, dass Ihr im ersten Moment gar nicht wisst, worauf Ihr schießen sollt. Haltet Euch zuerst an den Kopf. Wenn dieser zerlegt ist, feuert Ihr weiter auf den Hals. Dann wird der Weg frei zum Inneren des Wesens. Beim ganzen Kampf verharrt Ihr Euch linken Bildrand und achtet darauf, dass Euer Antibody-Zauber immer aktiv bleibt. So weicht Ihr den grünen Giftwolken aus und seid gleichzeitig gegen den mächtigen Energiestrahl des Wesens gewappnet. Wenn Ihr ernsthaft verletzt werdet und Eure HP unter 50 fallen, solltet Ihr Euch mit einem Lifedrain-Spruch zusammenflicken. Die verwundbare Stelle des Gegners wird leider nur kurz vor einem mächtigen Energiestrahl zugänglich. Passt den rechten Moment ab und feuert zwei bis drei Granaten. Die Pause zwischen den Attacken nutzt Ihr zum Nachladen. Achtet immer auf Zaubersprüche und Magiepunkte.



Der agile Endgegner verharrt nur für kurze Zeit in einer günstigen Schussposition. Wartet an den Brückenenden auf die richtige Gelegenheit.

Der letzte Kampf

Je nach Lösungsweg steckt Ihr entweder Magnum oder M4A1 nebst Granatpistole in die Taschen. Der restliche Platz ist für die Ringer-Lösung reserviert. Lauft auf den Plattformen am Rand des Schachtes entlang und aktiviert den letzten Schalter per ID-Karte. Nach einer kurzen Sequenz seht Ihr Euch Eves letzter Mutation gegenüber. Entleert Euer gesamtes Magazin, wenn sich der Feind eine Ruhepause gönnt und bleibt ansonsten immer in Bewegung. Vor Statusattacken schützt Ihr Euch mit dem Metabolism-Spruch. Am besten lauft Ihr immer auf den Wegen an der Wand entlang, auf der Brücke seid Ihr zu exponiert. Wenn der Endgegner sein Spiegelbild beschwört, zerstört Ihr es so schnell als möglich. Beginnt der Bildschirm zu flimmern, müsst Ihr den Feind baldigst hart treffen, am besten mit Granaten oder dem Lifedrain-Spruch. Ansonsten verliert Ihr alle MP und kassiert massig Schaden. Den Kamikaze-Angriffen des Endgegners entgeht Ihr mit flinken Beinen.

Zaubersprüche

Ayas magische Fähigkeiten sind in vier Kategorien aufgeteilt (Feuer, Wind, Wasser, Erde). In jeder Kategorie könnt Ihr zu Anfang zwei Zauber mittels Erfahrungspunkten kaufen. Habt Ihr beide Sprüche bis auf Level 3 gesteigert, wird ein dritter Zauber freigeschaltet. Besonders gegen Ende werden die Sprüche aus dem Wasser- und Erde-Bereich wichtig. Der Endkampf beispielsweise ist ohne Lifedrain-Zauber ziemlich happig und nur schwer zu überstehen. Scheut Euch nicht, Sprüche wie Pyrokinesis oder Plasma in den Kämpfen zu benutzen – nach jedem Gefecht bekommt Ihr ein paar Magiepunkte zurück. Außerdem wird Euer MP-Konto komplett aufgefüllt, sobald Ihr einen Spruch steigert oder neu lernt.

Pyrokinesis: Ihr feuert je nach Level maximal drei Feuerbälle in Ayas Blickrichtung. Dank schneller Ausführung und günstigem MP-Verbrauch immer hilfreich.
Combustion: Ein halbkreisförmiger Bereich vor Ayas Körper wird von den Flammenzungen erfasst. Je höher der Level desto größer die Reichweite.
Inferno: Damit verbrennt Ihr alle Gegner im Raum. Der verursachte Schaden ist abhängig von der Stufe des Zauberspruchs.
Necrosis: Ihr schießt einen elektrischen Strahl in Ayas Blickrichtung. Die Reichweite dieses Angriffs wird durch den Zauberlevel bestimmt.
Plasma: Damit werft Ihr mit zunehmendem Level selbst dicke Feinde von den Füßen. Ab Stufe 2 sehr hilfreich gegen verschiedene Zwischengegner.
Apiobiosis: Ihr paralysiert Eure Gegner und macht sie dadurch bewegungsunfähig. Der Radius des Spruches wird von seiner Stufe bestimmt.
Metabolism: Dieser hilfreiche Zauber heilt unangenehme Statusveränderungen. Außerdem schützt er für eine bestimmte Zeit vor solcherlei Attacken.
Healing: Wie der Name schon sagt, heilt Euch dieser Spruch. Außerhalb von Kämpfen ist der Effekt jedoch geringer und Ihr bekommt weniger HP zurück.
Lifedrain: Mit diesem Zauber verletzt Ihr Gegner innerhalb eines bestimmten Radius. Gleichzeitig heilt Ihr Euch um die Menge an verursachtem Schaden.
Antibody: Damit halbiert Ihr Euren erlittenen Schaden. Das Spruchlevel beeinflusst die Dauer des Schutzes. Diesen Zauber müsst Ihr bei jedem Zwischengegner anwenden.
Energy Shot: Dieser Zauber erhöht den Schaden, den Ihr mit Eurer Waffe verursacht. Ein höheres Level sorgt für mehr Durchschlagskraft.
Energy Ball: Glühende Kugeln umschwirren Aya und schützen sie vor Verletzungen. Gleichzeitig beschädigen die Bälle alles, was Aya berührt.

Golem-Taktik

Die Unsichtbaren

Diese durch Genmanipulation gezüchteten Krieger erscheinen auf den ersten Blick äußerst gefährlich, lassen sich jedoch mit der richtigen Taktik problemlos besiegen. Wie gegen alle Golem-Soldaten leistet Euch hier die M4A1 in Kombination mit dem Hammer-Zubehör gute Dienste. Der große Vorteil dieser Gegner ist ihre Tarnvorrichtung. In unsichtbarem Zustand schleichen sie sich von hinten an Euch heran und packen die arme Aya am Kragen. Stellt Euch mit dem Rücken an eine Wand, um vor dieser Attacke gefeit zu sein. Sobald sich die Golems enttarnen, betäubt Ihr sie mit dem Hammer und feuert dann.

Die Schwer-Gepanzerten

Diese Gegner treten entweder als gnadenlose Nahkämpfer oder als zielsichere Schützen auf. Beide Variationen sind sehr widerstandsfähig gegen Zauber und absolut unverwundbar, wenn sie Ihr Schild vor sich halten. Schützt Euch mit einem Antibody-Zauber und versucht, ihren Angriffen auszuweichen. Der Schütze verrät sich durch seine Laserzielpeilung. Geschickte Kämpfer stellen sich zwischen zwei Golems und weichen rechtzeitig aus, so dass der Schütze seinen Kollegen trifft. Beim Nahkämpfer tut Ihr Euch wesentlich schwerer. Hier hilft oft nur brachiales Feuern und reichliche Benutzung des Heilzaubers. Besonders gefährlich sind die Statusangriffe der Golems. Diese schwächen, verwirren oder hindern Euch am Zaubern.

Die Soldaten

Das Gros der Golem-Streitmacht besteht aus diesen bodenständigen Kämpfern. Mit der beliebten M4A1-Hammer-Kombination machen diese Gegner praktisch keine Schwierigkeiten. Da sowohl Nahkämpfer wie Schütze schlecht gepanzert sind, nehmt Ihr sie bereits von Weitem aufs Korn. Letztlich solltet Ihr jedoch möglichst nah am Feind stehen, um ihn erst mit dem Hammer außer Gefecht zu setzen und dann zu feuern. Wiederholt diesen Prozess und die Golems haben keine Chance. Eng wird die Sache nur, wenn die Gegner in der Überzahl sind. In diesem Fall knöpft Ihr Euch die Nahkämpfer zuerst vor.



GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren. Leider macht sich das jährliche Sommerloch besonders bei N64 und Dreamcast bemerkbar: Für diese Systeme ließen sich keine Schummeleien auftreiben.

SILENT BOMBER

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D00DA2AE 0006
	3005C014 0000
Schild	D00E7EEE A4E3
	300E7EEC 0000
Habe Partikel:	
Napalm	300DAD1A 0021
Schwerkraft	300DAD1B 0021
Paralyse	300DAD1C 0021
Volles Tuning:	
Bomben	D0023A38 0001
	30023A38 0006
Reichweite	D0023B0C 0001
	30023B0C 0006
Schild	D0023BE0 0001
	30023BE0 0006

EVO'S SPACE ADV.

BEMERKUNGEN	CODE
Energie Tier	D003B9FC 014C
	8003B9FC 0000
	D003B8FC 014C
	8003B8FE 0000
Energie Chip	D001D448 FFFF
	8001D448 0000

GAUNTLET LEGENDS

BEMERKUNGEN	CODE
Spieler 1:	
Energie	80096CC8 270F
Gold	80096CD0 FFFF
Erfahrung	80096CD4 270F
Level 99	80096CCC 0063
Schlüssel	30096D00 0063
Elexiere	30096D2C 0063
Rüstung	80096CDC 270F
Geschwindigkeit	80096CE0 270F
Magie	80096CE4 270F
Kampfkraft	80096CE8 270F
Schusskraft	80096CF0 270F
Spieler 2:	
Energie	80097540 270F
Gold	8009754C FFFF
Erfahrung	80097550 270F
Level 99	80097548 0063
Schlüssel	3009757C 0063
Elexiere	300975A8 0063
Rüstung	80097558 270F
Geschwindigkeit	8009755C 270F
Magie	80097560 270F
Kampfkraft	80097564 270F
Schusskraft	8009756C 270F

WIPEOUT 3 SE

BEMERKUNGEN	CODE
Volle Energie	D015694A 0002
	8015694E 0000
Prototyp-Modus	50000302 0000
	8018A85A 0101
	50000302 0000
	8018A882 0101
	50000302 0000
	8018A8AA 0101
Phantom-Klasse	3018A8C9 0001
Alle Strecken (Einzelrennen)	50000302 0000
	8018A854 0001
	50000302 0000
	8018A87C 0001
	50000302 0000
	8018A8A4 0001
	50000302 0000
	8018A8CC 0001

COLD BLOOD

BEMERKUNGEN	CODE
Gesundheit	800490E0 0000
	800490E2 0000
Medizin	80020FB4 0000
	80020FB6 0000

PROFI TIPP

Deep Fighter



In Ubis neustem Streich „Deep Fighter" lernt der passionierte Aquanaut schnell, dass in den Weiten des Meeres nicht nur handzahme Aquariumfischlein, sondern auch happige Tiefseeungeheuer lauern. Damit Ihr in Eurem Mini-U-Boot nicht allzu schnell zu Fischfutter verarbeitet werdet, helfen wir Euch im Kampf gegen die Obermotze mit Tipps und Strategien. *cg*

MUTHA JELLY:
Schießt der fetten Quallenmutter mit der Sarnoff zunächst die vier Geburtskanäle vom Leib. Anschließend gibt sie ihren Schwachpunkt, die Halsmembran frei. Passt auf die flinken Babyquallen auf, während Ihr der wabbeligen Mama den Rest gebt.

MUTHA PONDSKATER:
Weicht den Schüssen durch seitliches 'Strafen' aus. Wenn sich die Teichmücke nach der Rüsselattacke zurückzieht, beschießt Ihr die beiden orangenen Beutel. Knallt die langsamen Larven ab, bevor sie Eurem U-Boot zu Nahe kommen. Nach Zerstörung der zwei Säcke erhebt sich das Insekt in die Luft. Mit einigen gezielten Schüssen, egal auf welches Körperteil, holt Ihr es endgültig vom Himmel.

DER ZITTERAAL:
Dieser grimmige Meeresbewohner greift Euch mit zwei Elektroattacken an. Den Blitzen entkommt Ihr durch 'Strafen' in alle Richtungen. Wenn der Aal sein schuppiges Maul öffnet, um seine Stromzunge zu benutzen, ist Eure Stunde gekommen: Lasst den verwundbaren Rachen Eure Waffen kosten.

DER RIESENTINTENFISCH:
Die unfreundliche Salzwasserdelikatesse schlägt mit schleimigen Tentakeln nach Euch – ein Zucken verrät, welcher als nächstes verwendet wird. Konzentriert Euer Feuer auf die blauen Bereiche am Armansatz. Um den Kraken zu besiegen, müssen alle vier Tentakel abgeschossen werden.

DIE MUMIE:
Während Ihr durch seitliche Bewegungen den Blitzen ausweicht, feuert Ihr mit dem Ripper auf die die Arme. Wenn der Untote seinen beidhändigen Superblitz auflädt, begebt Ihr Euch am besten in eine Ecke des Bildschirms und flüchtet kurz vor der mächtigen Attacke auf die gegenüberliegende Seite. Habt Ihr die beiden Arme abgeschossen, konzentriert Ihr Euer Feuer auf das Herz-Amulett. Den Augenblitzen entkommt Ihr ebenfalls mit der oben beschriebenen Methode.

DER SKARABÄUS:
Der mythologische Käfer hat gleich drei Angriffsvarianten in petto. Zu Beginn schleudert er Euch Schlamm-Kugeln entgegen, für den geübten 'Strafer' kein Problem. Danach schlüpfen aus den Kugeln drei giftspuckende Mini-Skarabäen. Eliminiert den Nachwuchs und der unhöfliche Riesenkäfer dreht Euch sein Hinterteil zu. Nun spreizt er die Flügel und die einzige empfindliche Stelle, ein roter Kristall, kommt zum Vorschein. Doch Vorsicht: Kurz bevor der Skarabäus die Flügel ganz geöffnet hat, solltet Ihr flink in Deckung gehen, sonst erwischt Euch ein mächtiger Lichtstrahl.



MAN!AC vor fünf Jahren

Die Oktober-MAN!AC stand im Zeichen von Tops und Flops. In unseren Schwerpunkten analysierten wir die Zukunftsaussichten von zwei neuen Konsolen: Während Nintendos Versuch, mit dem Virtual Boy in dreidimensionale Welten vorzudringen, in einem ganz realen rot-schwarzen Desaster endete, setzte Sony mit der Deutschland-Premiere der Playstation einen weiteren Grundstein zum weltweiten Erfolg. Auch im umfangreichen Testteil wimmelte es von Höhen und Tiefen: Sackte Big Ns Jump'n'Run "Yoshi's Island" überwältigende 95% und eine dicke Kaufempfehlung ein, erlebte Ataris Jaguar mit "White Men can't jump" (32% Spielspaß) einen gnadenlosen Reinfall. Ebenfalls top: "Chrono Trigger" mit satten 92%.

Das Jüngste Gericht

Simon Harris, (Senior Producer bei Bullfrog)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Street Fighter 2 Turbo (Capcom, 1992)

"Dieses Spiel bereitete mir heftige Bauchschmerzen: Egal wie oft ich diverse Combos und Specials geübt habe, es gab immer jemanden, der noch eins draufsetzen und mich ausknocken konnte – das hat mich echt auf die Palme gebracht. Heute zocke ich nur noch 'Tekken' und 'Virtua Fighter' – da macht mir so schnell keiner was vor."

2. Megarace (PC) (SW Toolworks, 1994)

"Dieses Rennspiel war der letzte Titel, den ich als Beta-Tester betreute. Optisch ist 'Megarace' eindrucksvoll, allerdings war die Kollisionsabfrage dermaßen grob, dass das Rennen zu simpel geriet und kein Anreiz zum erneuten Zocken da war. Müsste ich diese Gurke nochmal testen, würde ich den PC aus dem Fenster werfen."

3. Frontier (PC) (Gametek, 1993)

"Die größte Enttäuschung in meinem Leben: 'Elite' war ein geniales Werk und 'Frontier' versprach noch eins draufzusetzen. Dann folgte der Schock: Das Spiel besaß so viele Bugs, dass der Publisher eine zweite Werbekampagne machte, nachdem die Fehler beseitigt waren. Für alle früheren Käufer ein schwacher Trost."



ERSCHEINT AM 4. Oktober

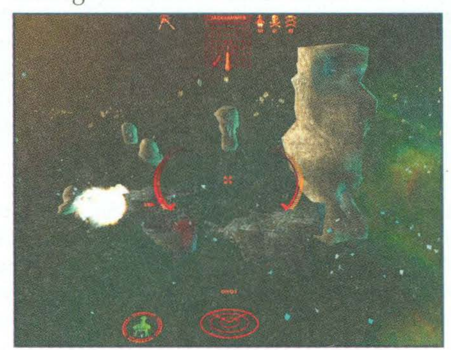
Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Ganz schön mutig von Sega, im sexuell bekanntlich etwas prüden Amerika mit einem Fisch ins Bett zu steigen – trotz der ausdrücklichen Warnung, sich nicht mit einer anderen Spezies zu paaren. Wir freuen uns jedenfalls schon auf den baldigen Nachwuchs: Dolphcast und Dreamphin.

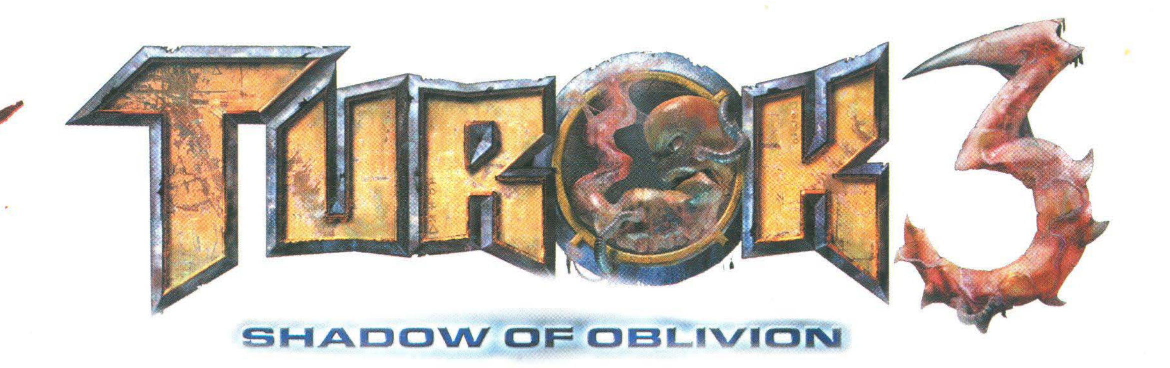


Macht Euch bereit für eine äußerst spannende November-Ausgabe: Wir berichten live von der **Spaceworld 2000** und versorgen Euch mit brandheißen Infos zur Nintendo-Superkonsole **Dolphin**, zum Nachfolger des erfolgreichsten Handhelds der Welt, dem **Game Boy Advance**, sowie zum letzten Aufgebot an **N64-Software**. Doch nicht nur aus Japan erwartet Euch eine Flut von Videospielneuheiten: Auf der **ECTS** in London treffen sich erneut die wichtigsten Hersteller aus aller Welt, um der Fachpresse ihre **Weihnachtshits** zu präsentieren. Besonders spannend dürfte dabei das **PS2-Lineup** und die Reaktionen auf den hohen Preis der 128-Bit-Hardware sein. Sega-Fans feiern nächsten Monat **einjähriges Dreamcast-Jubiläum**: Wir lassen die letzten zwölf Monate Revue passieren und analysieren die Zukunftsaussichten der Internet-Konsole. Science-Fiction-Fans freuen sich schließlich auf die Umsetzung des PC-Hits **Starlancer** (Bild). Dazu gibt's natürlich wieder zahlreiche **Previews** und **Tests** in gewohnter MAN!AC-Qualität.



Japan Top 10

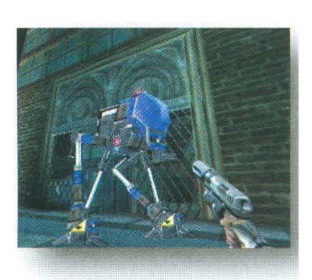
Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	N64	Mario Tennis Sportspiel	Nintendo 3. Quartal
2	PS	Digimon World 2 Rollenspiel	Bandai nicht bekannt
3	DC	Dabitsuku – Let's make the Derby Horse Reitsimulation	Sega nicht geplant
4	DC	Sentimental Graffiti 2 Dating-Simulation	Nec Interchannel nicht geplant
5	PS	Final Fantasy 9 Rollenspiel	Square 1. Quartal 2001
6	GB	Sakura Taisen GB Strategie	Media Factory nicht geplant
7	PS	Jikkyou Baseball 2000 Sportspiel	Konami nicht geplant
8	PS	Beatmania Best Hits Musikspiel	Konami nicht geplant
9	GB	Medalot 3 Kabuto Version Tierzuchtsimulation	Imagineer nicht geplant
10	GB	Medalot 3 Beetle Version Tierzuchtsimulation	Imagineer nicht geplant



Bist Du dieser Feder würdig?



Dann tritt Turoks Erbe an! Stelle Dich einem Wesen, das ebenso alt ist wie die Quelle des Lichts, deren Reste das Volk der Turok seit Jahrtausenden behütet.
Der Anfang vom Ende alles Sterblichen steht bevor, eine wahrlich apokalyptische Schlacht beginnt. Erweise Dich der Feder des Turok als würdig und kröne Deinen möglichen Sieg mit ihr. Vorausgesetzt, - Du behältst bis zuletzt Deinen Kopf.





- **Mehr als 40 albtraumhafte Kreaturen und Endgegner erwarten Dich in über 20 riesigen Leveln**
- **24 aufrüstbare Waffen und zahlreiche versteckte Features sind Deine Überlebensmittel**
- **Kämpfe als weiblicher oder männlicher Turok, als blitzschnelle Amazone oder kraftvoller Indianer**
- **Absolut interaktive Storyline, kein Monster lauert an ein und derselben Stelle auf Dich**
- **Genieße die kinoreifen Zwischensequenzen und eine Grafikpower am absoluten N64-Limit**

